ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#01(49)
ЯНВАРЬ 2008

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 08001

Ожидания 2008

Во что стоит поиграть в следующем году

ТЕМА НОМЕРА

GEARS OF WAR

ЭПИК ГЕЙМС ВСЕГДА ЗВОНИТ ДВАЖДЫ

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ИГРА МЕСЯЦА

Call of Duty 4: Modern Warfare

Team Fortress 2

Лучший сетевой шутер современности

НАКЛЕЙКИ
GEARS OF WAR
NEED FOR SPEED PROSTREET

ПОСТЕРЫ
ASSASSIN'S CREED
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

ACTION / NAVAL / RPG

ВНИМАНИЕ, НОУТБУКИ!

НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?

ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!

ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.[illegible].RU WWW.[illegible].RU
WWW.[illegible].RU

Город Потерянных Кораблей

из серии «Возвращение Легенды»

Корсары

РЕКЛАМА

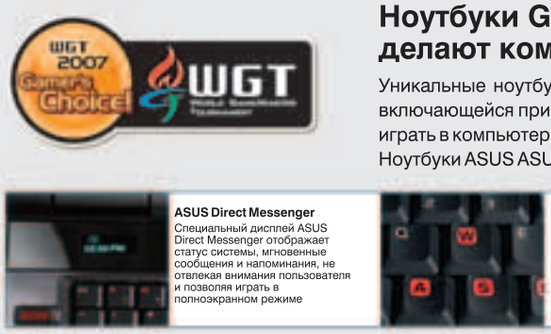
Seaward.Ru

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неавторизованное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com; Игры с доставкой www.cdgames.ru;
Оптовые продажи: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург: (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@saamet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)257-34-42, akellaekb@pkg.ru;
Представитель на Украине "Мультиторговец" - www.multitrade.com.ua;
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

www.akella.com

Акелла

ASUS рекомендует подлинную Windows Vista® Business
Игры без границ
Товар сертифицирован, на правах рекламы
www.asus.ru



Ноутбуки G1S и G2S с новыми эксклюзивными технологиями делают компьютерные игры небывало реалистичными

Уникальные ноутбуки ASUS G1S и G2S созданы специально для геймеров. Оснащенные функцией подсветки Direct Flash, включающейся при активации DirectX 9 в играх, требующих высокой графической производительности, они дают возможность играть в компьютерные игры когда и где угодно!

Ноутбуки ASUS ASUS G1S и G2S созданы на базе процессорной технологии Intel® Centrino® Duo.

ASUS Direct Messenger
Специальный дисплей ASUS Direct Messenger отображает статус системы, мгновенные сообщения и напоминания, не отвлекая внимания пользователя и позволяя играть в полноэкранном режиме

Удобная клавиатура
Полноразмерная клавиатура и специально выделенные клавиши W, A, S и D - с новыми ноутбуками ASUS играть в компьютерные игры стало еще удобнее.

Свобода беспроводного общения
Встроенные веб-камера с высоким разрешением и динамики дают возможность проведения видеоконференций без лишней суеты и путающихся проводов.

Специальное покрытие
Специальное покрытие крышки матрицы не только предохраняет ноутбук от царапин и сколов, но и отличает G1 и G2 от обычных ноутбуков.

G1S Gaming Package
(G1S + Рюкзак + Мышь)

G2S Gaming Package
(G2S + Рюкзак + Мышь)

Webcam Notebook Series G1S/G2S

- Процессорная Технология Intel® Centrino® Duo
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo T7100/T7300/7500/7700
- Чипсет Intel® 965PM Express
- Intel® PRO/Wireless 4965AGN/3945ABG Network Connection
- Подлинная Windows Vista® Home Premium
- NVidia GeForce 8600M GT GPU с 256 Мб GDDR3 VRAM
- DDRII 667 МГц, до 2 GB
- 15.4" WXGA+(1440x900); Color Shine LCD (G2)
- 17" WXGA+(1440x900); Color Shine/Crystal Shine LCD, Splendid
- SATA 120/160/200/250 Гб HDD
- DVD Super-Multi , Light Scribe
- Встроенная веб-камера с разрешением 1,3 мегапикселя
- ASUS Direct Flash+ ASUS Direct Messenger
- 10/100/1000, 802.11a/b/g, Bluetooth V2.0+EDR

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 785-5554, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812)329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00, **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Буква (343) 2222-025, **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001, **Казань:** НоутбукофФ (843) 264-26-01, **Краснодар:** Владос (8612) 10-10-01,Санрайз (8612)1-000-66, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668,Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

EDITORIAL

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЖИЗНЬ В ЭПОХУ МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННОСТИ

Горькая ирония: во всех рекламных роликах Unreal Tournament 3 команду разработчиков, Epic Games, представляли как создателей Gears of War. Яйцо родило курицу – во времена, когда почти все приличные игры выходят не только на компьютере, но и на консолях нового поколения, один из самых известных и уважаемых FPS-сериалов приходится продвигать, повсеместно поминая ударный хит с Xbox 360. Нет, «Шестерни войны», конечно, хорошая игра – недаром мы посвятили тему номера и обложку наконец-то вышедшей версии для PC. Грустно другое: лучшие студии все чаще забывают о корнях и снисходят до пользователей Windows лишь в рамках мультиплатформенных релизов или, что еще хуже, корявых портов, сделанных сторонней компанией-подрядчиком, да еще и с задержкой на полгода-год. Так, подобно своему неуловимому главному герою, где-то в недрах Ubisoft скрылась Assassin's Creed; до сих пор даже не анонсированы Mass Effect и GTA 4; впрочем, подробнее об этом читай в материале «Ожидания 2008», подготовленном, кстати, с помощью читательского голосования на сайте **www.gameland.ru**. Но довольно о грустном: несмотря на все переносы дат выхода, прошедший год порадовал множеством отличных игр, и оставшееся до праздников время вполне можно потратить на ознакомление с новинками. Да и на последующие выходные тоже хватит. Главное, не забудь при этом хорошенько отметить Новый год. А еще – успешно сдать зимнюю сессию.

Буквально в день сдачи номера в печать обнародовали сенсационную новость: Activision и игровое подразделение Vivendi сливаются в одну компанию: независимое издательство Activision Blizzard. Сумма сделки составила без малого 19 миллиардов долларов, и теперь многолетнее владычество Electronic Arts можно официально считать свергнутым: даже крупнейший производитель спортивных игр и бесконечных дополнений к The Sims 2 не способен тягаться с объединенной мощью владельцев сериалов Call of Duty и Warcraft. Прочие последствия этого эпохального события еще только предстоит оценить.

P.S. Следующий номер – особенный, юбилейный, пятидесятый. Жди сюрпризов. И – с наступающим!

Александр Трифонов,
главный редактор

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

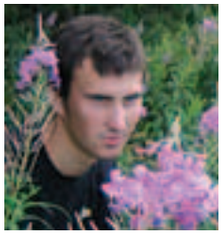
ПРОФАЙЛ РЕДАКЦИИ

Лучший друг Бендера:
Александр Каныгин

И это все о нем: с воодушевлением посещает японские интернет-аукционы, продающие самурайские доспехи и их многочисленные подделки. Увы, никогда ничего там не покупает, так как не может объясниться с продавцами.
Играет: Mass Effect
Рекомендует: Team Fortress 2
Читает: "Godfather" Mario Puzo
Слушает: Banlieue 13 OST
Смотрит: Futurama: Bender's big score
Мечтает: о голосе, как у Бендера Родригеса

Дварф-клерик:
Александр Трифонов

И это все о нем: с группой единомышленников мечтал сделать «русский Fallout» и даже нарисовал несколько концепт-артов, но дальше этого дело не пошло.
Играет: Ravenloft 3.5 Edition
Рекомендует: «Ведьмак»
Читает: "Trigger Happy" Steven Poole
Слушает: VtM: Bloodlines OST
Смотрит: South Park
Мечтает: о новогодних выходных



Человек разумный:
Павел Демин

И это все о нем: не поиграл ни в один из последних шутеров и почти об этом не жалеет. В свободное от работы и учебы время пытается поставить удар с правой ноги, как у Стивена Джеррарда. Не курит.
Жизненное кредо: быстрее, выше, приятней!
Играет: Pro Evolution Soccer 2008
Рекомендует: не сидеть, сложа руки
Читает: «Движущиеся картинки» Терри Пратчетта
Слушает: The Matrix OST, The Prodigy
Смотрит: «Город грехов»
Мечтает: чтобы люди стали добрее

Несостоявшийся консольщик:
Андрей Теодорович

И это все о нем: откладывал денежку на Xbox 360, но пришлось изрядно вложиться в ремонт компьютера. Когда увидел все свежие PC-релизы, понял – лучше б все-таки купил «ящик». А в «Ведьмака» можно у бывших коллег дома поиграть!
Играет: BreakQuest
Рекомендует: American McGee's Alice
Читает: «Человек-невидимка» Герберта Уэллса
Слушает: DJ Feel – «Трансмиссия 8», Дельфин – «Юность»
Смотрит: «Мгла»
Мечтает: променять грязный снег Москвы на золотистый песок Ибицы

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ДЕКАБРЕ

1. Как признаться знакомым, что играешь в My Horse and Me?
2. Почему прогноз погоды обещает днем, ночью и даже «завтра» плюсовую температуру, хотя скоро Новый год?
3. Можно ли в Assassin's Creed провести 20 часов в тачке с сеном?
4. Как скоро анонсируют World of Guitar Hero и Call of Diablo?

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц
№01(49), январь 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Александр Трифонов operf1@pc-games.ru главный редактор
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru зам. главного редактора
Евгений Сныткин snytkin@pc-games.ru арт-директор
Екатерина Селиверстова дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев yakovlev@pc-games.ru редактор
Павел Демин demin@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Вера Юрьева корректор
Надежда Левошина levoshina@gameland.ru координатор

DVD
Александр Устинов hh@gameland.ru зам. главного редактора
SpaceMan spaceman@gameland.ru монтажер
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин редактор видеораздела
Виктор Бардовский выпускающий редактор

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин razum@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Бутрин butrin@gameland.ru главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов agadzhanov@gameland.ru веб-мастер gameland.ru
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Оксана Алехина alekhina@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Марина Гончарова goncharova@gameland.ru подписка
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru региональное розничное распространение
Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА
Марина Нахалова nahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**
Дмитрий Плющев pluschev@gameland.ru руководитель игровой группы
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор игровой группы
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru генеральный директор
Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор
Паша Романовский romanovski@gameland.ru директор по развитию
Михаил Степанов stepanovm@gameland.ru директор по персоналу
Анастасия Леонова leonova@gameland.ru финансовый директор
Дмитрий Ладыженский редакционный директор ladyzhenskiy@gameland.ru

PUBLISHER
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru CEO
Dmitri Pluschev pluschev@gameland.ru publisher

Информация о подписке
Бесплатный телефон 8-800-200-3-999
E-mail info@glc.ru
Сайт www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Евгений Борняков

Благодарим бывших главных редакторов: Андрея Дронина, Дмитрия Голубничего и Алексея Ларичкина за огромный вклад в развитие журнала.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «PC ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

СОДЕРЖАНИЕ

РС ИГРЫ #01'2008

UNREAL TOURNAMENT 3 – ИГРА, НА ДВИЖКЕ ИМЕНИ КОТОРОЙ ВЫПУЩЕНО УЖЕ НЕСКОЛЬКО ПРОЕКТОВ, ТЕПЕРЬ С НАМИ. **С. 78**

CALL OF DUTY 4 – ИНТЕРАКТИВНЫЙ ГОЛЛИВУДСКИЙ БОЕВИК О ВОЙНЕ С ТЕРРОРИЗМОМ. **С. 82**

NEED FOR SPEED PROSTREET – ИЗ АРКАДНОЙ ГОНКИ ХОТЕЛИ СДЕЛАТЬ СИМУЛЯТОР. В ИТОГЕ – НИ ТО НИ СЕ. **С. 86**

TEAM FORTRESS 2 – ЛУЧШЕЕ, ЧТО ЕСТЬ В THE ORANGE BOX. **С. 104**

2 Editorial
3 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Gears of War
14 Технология Unreal Engine 3 в компьютерных играх

В ФОКУСЕ
26 Самые ожидаемые игры 2008 года

НОВОСТИ
34 События индустрии
50 Новости киберспорта
54 Релизы и бестселлеры
56 Календарь
57 10 интересных фактов

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
60 Галерея
68 Aces of the Galaxy
70 Lost: The Video Game
72 Bionic Commando
74 Turok

РЕЦЕНЗИИ
78 Unreal Tournament 3
82 Call of Duty 4: Modern Warfare
86 Need for Speed ProStreet
90 Hellgate: London
96 Supreme Commander: Forged Alliance
98 Football Manager 2008
100 TimeShift
102 Empire Earth 3
104 Team Fortress 2
106 Thrillville: Off the Rails
108 Agatha Christie: Evil Under the Sun
110 Pro Evolution Soccer 2008
114 Painkiller: Overdose
116 NBA Live 08
118 Трудно быть богом
120 FIFA Manager 08
122 Escape From Paradise City
124 Championship Manager 2008
126 Viva Pinata
128 Ониблэйд
130 Гид покупателя
132 Профайл студии MicroProse Software, Inc.
134 Профайл разработчика Уоррена Спектора

136 ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ
144 Животные в компьютерных играх
154 Чем занимались известные гейм-дизайнеры до того, как стали богатыми и знаменитыми?

РАЗВЕДКА БОЕМ
168 Asus Open
170 Enthusiast Internet Award

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
172 Онлайновые новости
174 Онлайновый дайджест
176 Флеш-рояль
178 Обзор сайтов
180 Дневники World of Warcraft
182 Дневники «Пиратия» (Tales of Pirates)

PC игры
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

Эти наклейки были выбраны посетителями сайта www.gameland.ru

ЖЕЛЕЗО
186 Железные новости
188 Тест мониторов с диагональю 22”
192 Мини-тест Cyber Snipa Warboard
193 Мини-тест Leadtek DTV Dongle
194 Железный FAQ
196 Обновление BIOS
198 Технология процессоров Intel Penryn
199 Разгон винчестера
200 Сделай сам
201 Конфигурация

204 **CHEATS & EASTER EGGS**

РЕТРО
208 Grand Theft Auto 3
211 Смерть ей к лицу
212 Дайджест
213 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
214 Письма

КОНКУРСЫ
218 Конкурс «Тайный агент – фотопортрет»
220 BESTSHOT
221 Призовой кроссворд
222 Итоги BESTSHOT #11
222 Итоги призового кроссворда #47
223 Итоги конкурса «Красная угроза»

224 **СОФТ-ТЕМА**

228 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

240 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
gameland.ru	3 обл.
Софт Клаб	4 обл.
ASUS	1
DELL	7
Набор авторов и редакторов	25
Хитзона	33
Акелла	35, 37, 39, 41, 43, 45, 47
Софт Клаб	49, 51, 75, 81
Mados	53
1С	61, 63, 65, 67, 69, 71
Руссобит-М	85, 95, 125
Бука	89, 113
Sibilant	129
Edifier	135
Gamepost	137, 219
Журнал «Лучшие Цифровые Камеры»	143
gameland.tv	171
Enthusiast Internet Award	185
Редакционная подписка	202, 203
Журнал «Хакер»	207
Журнал “Maxi Tuning”	227

Игры в номере

Aces of the Galaxy	68
Agatha Christie: Evil Under the Sun	108
Bionic Commando	72
Call of Duty 4: Modern Warfare	82
Championship Manager 2008	124
Empire Earth 3	102
Escape From Paradise City	122
FIFA Manager 08	120
Football Manager 2008	98
Gears of War	8
Grand Theft Auto 3	208
Hellgate: London	90
Lost: The Video Game	70
NBA Live 08	116
Need for Speed ProStreet	86
Painkiller: Overdose	114
Pro Evolution Soccer 2008	110
Supreme Commander: Forged Alliance	96
Team Fortress 2	104
Thrillville: Off the Rails	106
TimeShift	100
Turok	74
Unreal Tournament 3	78
Viva Pinata	126
World of Warcraft	180
Ониблэйд	128
Пиратия (Tales of Pirates)	182
Трудно быть богом	118

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

ОЖИДАНИЯ 2008

ПОДВОДИМ ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ НА НАШЕМ САЙТЕ: КАКИЕ ПРОЕКТЫ БОЛЬШЕ ВСЕГО ЖДУТ ЧИТАТЕЛИ «РС ИГР» В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ? **С. 26**

ЗВЕРЬЕ МОЕ

СКОЛЬКО ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ-ЖИВОТНЫХ ТЫ МОЖЕШЬ ВСПОМНИТЬ? ОТ ТАРАКАНОВ ДО ДИСНЕЕВСКИХ МУЛЬТИКОВ: ПРОВЕРЬ СЕБЯ. **С. 144**

ПУТЬ РАЗРАБОТЧИКА

С ЧЕГО НАЧИНАЛИ ЗВЕЗДЫ ИНДУСТРИИ? ПЯТЬ СУДЕБ – ПЯТЬ ИСТОРИЙ. **С. 154**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, то самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЗЕЛЕНЫЙ: положительные стороны игр и лучшие локализации.

КРАСНЫЙ: недостатки игр и худшие локализации.

ЖЕЛТЫЙ: локализации, которые ничем не примечательны, но и не очень плохи.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.0 ★★★
На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

6.0 – 7.5 ★★★★★★★★
Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 – 9.0 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.5 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игра месяца» (однако игр месяца может быть две либо не быть вообще). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamespress.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Превью игры, которое написано после того, как наш автор познакомился с бета-версией игры. Скорее всего, побывав в гостях у разработчиков.

Превью игры, которое написано после того, как автор познакомился с публичной демоверсией игры.

Ищи видеорецензию на диске! Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Ищи дневник разработчиков на диске! Кто лучше расскажет об игре, если не ее создатели? На диске ты найдешь видеоролик, где один из авторов игры поведает о самых интересных ее особенностях.

Ищи демоверсию на диске! Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НОВЫЙ
inspiron™

intel Centrino Duo Core™2 Duo inside™

Твоя жизнь в цвете!

Inspiron™ 1520

Яркий дизайн, многофункциональность и мультимедиа

- Процессорная технология Intel® Centrino® Duo на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo T5450 (1,66 ГГц, кэш второго уровня 2 Мбайт, внешняя шина 667 МГц)
- Подлинная Windows Vista® Home Basic
- Широкоэкранный дисплей WXGA 15,4 дюйма с покрытием TrueLife™ и встроенной 2-мегапиксельной камерой
- Память 1024 Мбайт
- Жесткий диск 160 Гбайт
- DVD-RW
- Графическая плата GeForce™ 8600 256 Мбайт
- Bluetooth/ WiFi
- Доступные цвета: черный/белый/синий/красный

8 ЦВЕТОВ. ШИРОКИЙ HD ДИСПЛЕЙ. МОБИЛЬНЫЙ ШИРОКОПОЛОСНЫЙ ДОСТУП.

Сделай свою жизнь ярче с Inspiron™ 1520. Портативный ноутбук с широким набором функций и дисплеем высокой четкости с диагональю 15,4 дюйма представляет собой идеальное сочетание мощных мультимедийных возможностей и мобильности для работы и развлечений.

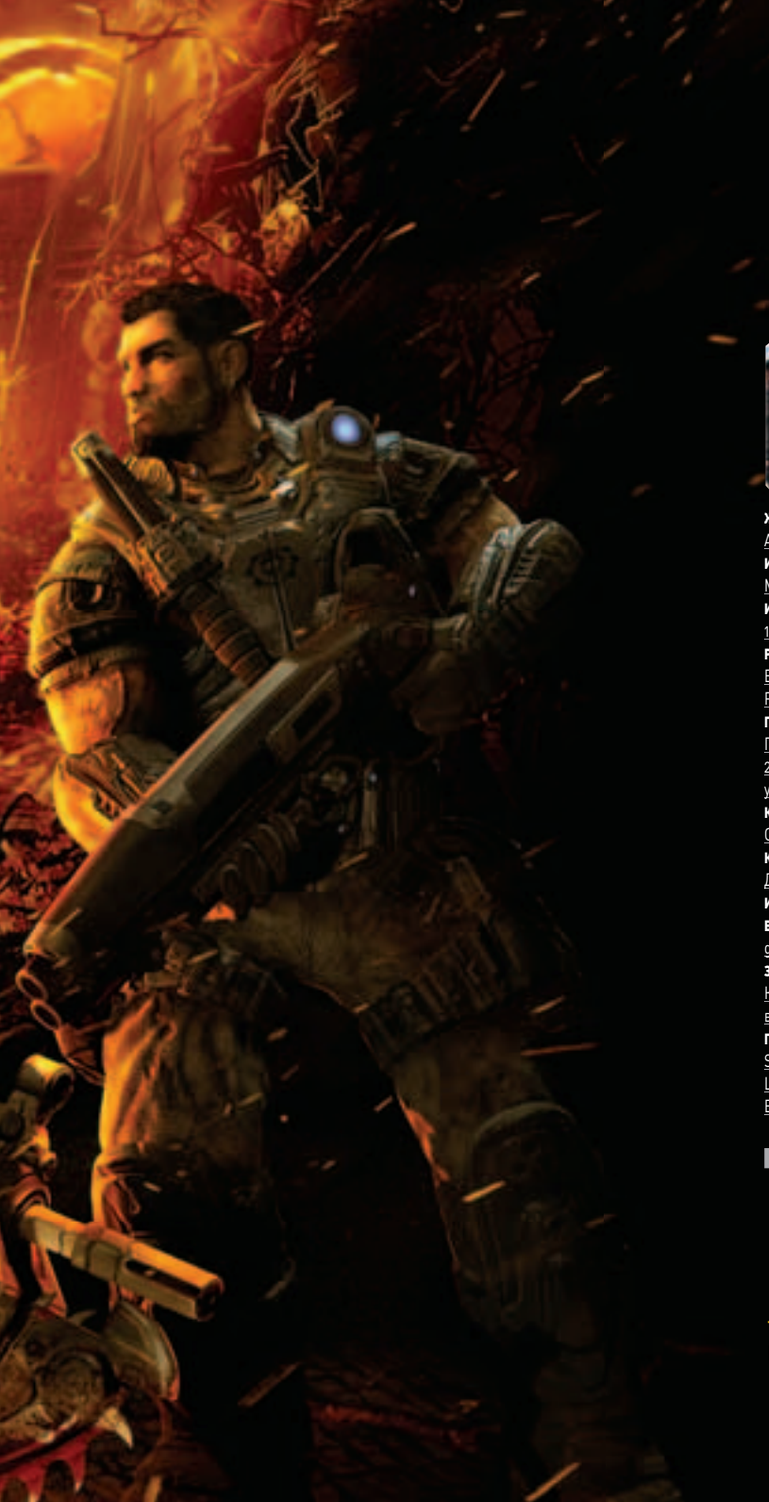
Процессорная технология Intel® Centrino® Duo на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo
Высокая производительность и низкое энергопотребление.

DELL™

merlion **тел.: (495) 981-84-84; www.merlion.ru**
где купить: www.merlion.ru/dell_partners/

Dell, логотип Dell, Inspiron и TrueLife™ являются товарными знаками корпорации Dell. Intel®, Centrino® и Core™ являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel. Другие товарные знаки и фирменные названия могут использоваться в настоящем документе для обозначения организаций, владеющих соответствующими знаками, или названий их продукции. Корпорация Dell не претендует на права собственности в отношении знаков и названий, принадлежащих другим владельцам. © Корпорация Dell, 2007 г. Все права защищены. Воспроизведение или распространение любым способом без явно выраженного письменного разрешения корпорации Dell строго запрещено.

Gears



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Epic Games/
People Can Fly
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz,
2GB RAM, 3D-
ускоритель (512Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ
gearsofwar.com
ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Клифф Блезински,
ведущий дизайнер
ПОХОЖЕСТЬ
Stranglehold,
Lost Planet:
Extreme Condition

Год назад *Gears of War* прогремела на Xbox 360. 7 ноября она появилась в Северной Америке, затем в Европе и Австралии, собрала множество наград от ведущих сетевых и печатных изданий и стала второй сверхуспешной игрой, выпущенной Microsoft Game Studios, уступив, по словам вице-президента компании Шейна Кима (Shane Kim), лишь *Halo 2*. Спустя всего десять недель после релиза детище Epic Games разошлось по миру тиражом свыше 3 миллионов копий, заставив владельцев персональных компьютеров мечтать о скором знакомстве с шедевром. Аргумент был прост: авторы не преминут второй раз подстричь овчинку. Но как раз в шансах подзаработать и кроется основная причина того, почему многие коммерчески успешные приставочные проекты либо вообще не выходят на PC, либо безнадежно опаздывают. Рынок игр для персональных компьютеров, как признался в интервью нашему журналу президент Epic Games Майкл Каппс (Michael Capps), приносит студии не более 5 процентов прибыли, остальное приходится на консоли и продажи графического движка Unreal. Пять процентов, безусловно, тоже деньги – счет идет на миллионы долларов, но Gears of War добралась до жестких дисков прежде всего потому, что в Epic твердо уверены: рано или поздно PC свое возьмет.

Хочется надеяться, что так оно и будет. Иначе в ближайшее время нам придется смириться с некоторыми неприятными особенностями игр для Xbox 360 (даже тех, что перенесены на персональный компьютер удачно). Главным образом речь идет о многопользовательском режиме. Если уж критиковать Gears of War, то в первую очередь за него.

Текст:
Михаил Бузенков

# of War

ВТОРОЙ РАЗ В ЯБЛОЧКО

Лишь однажды героям удастся расправиться с каракатицей без помощи спутника. После того как Маркус уничтожит несколько креплений, тварь провалится под сцену.

Ружье незаменимо в ближнем бою. Целиться выгодно не только в голову, но и по ногам. При этом враг упадет на колени и его можно будет добить прикладом.

Пулемет "Тройка" в считаные секунды уничтожает любое количество врагов. Главное, суметь к нему подобраться.

Надо сказать, что с мультиплеером у авторов не заладилось сразу. Хотя кому, казалось бы, как не **Epi**c, знать в этом толк? В свое время от сетевого режима вообще подумывали отказаться, но буквально за ночь дизайнеры совершили чудо – исправили основные огрехи – и будущий хит получил поддержку Xbox Live. Пропущенные ошибки, конечно, вскрылись. Пользователи научились попадать за пределы карт и прятаться в скрытых от вражеского взора пустотах.

Но это все мелочи. У PC-версии проблемы поважнее: на момент подготовки материала в Сети действовало не более десятка выделенных серверов. Для сравнения, у ***Call of Duty 4*** и ***Team Fortress 2*** их тысячи. Взамен разработчики предлагают проводить поединки самостоятельно, прекрасно понимая, какое преимущество в скорости при этом получит владелец домена.

На сегодня и, пожалуй, в ближайший месяц, пока большинство пользователей не завершит кампанию и не примется за мультиплеер всерьез, вопрос: "Where are those fucking dedicated servers?" с форума **gearsforums.epicgames.com** – для разработчиков и издателей самый насущный.

Тем не менее сказать наверняка, будет Epic доводить до ума многопользовательский режим или нет, так же сложно, как и решить хотя бы для себя: нужен ли он играм с отменным сюжетом вообще. Создатель ***BioShock*** **Кен Левин** (Ken Levine) считал, что не нужен. Для этого есть немало специализированных проектов: ***Counter-Strike***, уже упомянутый Team Fortress, ***Battlefield 2142***, ***Unreal Tournament 3***. С другой стороны, ***Gears of Wars*** прославилась на консоли именно благодаря сетевой части, и авторам стоило «стравить» владельцев Xbox 360 и PC. То есть сделать то, что не получилось у **FASA Studios** в ***Shadowrun***. Тем более боевая система игры дает обеим сторонам почти равные шансы на успех.

Но оставим мультиплеер; едва ли можно представить, что кто-

ДЕРЕВЯННАЯ КРЕПОСТЬ

Пожалуй, нет во всей Gears of War эпизода более утомительного, чем защита деревянного дома, некогда принадлежавшего отцу Маркуса Феникса. Начинается битва с того, что входную дверь разносит в щепки плечистый бессмертный монстр. Далее здание осаждают враги всех мастей: усиленные и рядовые солдаты, элитные стражи, вооруженные базуками крепыши. Как правило, исход заварушки решает единственный меткий выстрел из арбалета, разрывающий героя на части. Увернуться от него крайне сложно. Разве что несмышленый напарник подсобит и сам убьет опасных противников.

Кто из дизайнеров Epic придумал затягивать игру именно таким образом – неизвестно, но любителям суровых испытаний эта затея явно не понравится.

Кроваво-красная шестеренка в центре экрана означает, что герой ранен. Чем она ярче, тем ближе смерть.

то примется за него до окончания кампании.

ДРУГАЯ ЗЕМЛЯ

Сюжет повествует о вымышленной планете Сера, где долгое время люди воевали за контроль над дешевым источником энергии, а ныне пытаются выжить в схватке с уродливыми созданиями, появившимися из-под земли.

Бывший солдат правительственной армии Маркус Феникс, осужденный за нарушение воинского устава, выбирается из многолетнего заточения и вместе с товарищами пытается одолеть врагов.

Все, что происходит дальше, неоднократно показывали во многих компьютерных играх. Например, в недавней ***Stranglehold***. Разница лишь в том, что Epic и **People Can Fly** старались не столько сделать лихой боевик, сколько поведать, во что превратилась человеческая культура после изнурительных войн. По крайней мере именно на этом настаивают разработчики в своих сетевых дневниках (**gearsofwar.com/behindthescenes**). Не могу сказать, что разрушенные статуи, заброшенные парки и остовы зданий, извечно стылые, мрачные, как-то особенно сильно берут за душу. Но, да, впечатляют. Кроме того, они привносят нужную нотку разнообразия в незамысловатые перестрелки. Как правило, вспоминаешь не зрелищную расправу над противником (даже расчленение бензопилой вскоре надоедает), а примечательную обстановку. Подземный завод, мчащийся на всех парах поезд, живописная площадь, темные улочки, населенные летающими кровопийцами, – каждая сцена неповторима.

Впрочем, при всем своем многообразии визуальный ряд может быстро наскучить. Хорошо, когда глаз подмечает резные арки, потрескавшиеся колонны, какие-то мелкие штришки. Но порой на любование обстановкой попросту нет времени.

СВЕТОХОДЯЩИЕ

Если говорить о сути происходящего, уровни Gears of War мало чем отличаются друг от друга. Вооруженные до зубов солдаты перебегают от укрытия к укрытию, уничтожают врагов и порой расправляются с боссами. Исключением стал небольшой, но очень сложный эпизод, где герои пытаются проехать по ночным улицам, наводненным прожорливыми летающими тварями, похожими на летучих мышей. Справиться с ними помогает компактный прожектор. Но вот незадача, пока он источает спасительный свет, машина не едет. Приходится выбирать: рваться что есть мочи к «финишной черте» или методично сжигать неприятелей.

НА КОВЕР!

В памяти остается гнетущий темный фон – верный признак того, что Gears of War из эстетского боевика превращается в изматывающий отстрел монстров.
Здесь самое время упомянуть об эксклюзивных добавках для PC. Пять новых глав, предваряющих последний акт, заставят всплакнуть даже самого терпеливого поклонника игры. Блеклая история о том, как команда из четырех бойцов пытается преодолеть мост и одновременно избавиться от докучливой твари по кличке Брумак, достойна разве что короткого упоминания. Вместо этого она растягивается на несколько часов. Десятки врагов лезут из всех щелей, заполоняют крошечные улочки, прячутся со снайперскими винтовками в домах, палят из арбалетов и пулеметов «Тройка», выскакивают из-под земли. И все бы ничего, но точки сохранения встречаются настолько редко, что каждая смерть знаменует собой повторное участие в двух, а то и в трех схватках.
Потратив на один эпизод более получаса, из-за поворота уже не высовываешься – стреляешь навскидку. В случае опасности бросаешь в бой товарищей, если их, конечно, не прикончили минутой ранее (сообразительностью солдаты не отличаются).
Наверное, это даже хорошо, что у PC-версии открылось второе дно: появились некие тактические элементы. Но годятся они только для совместного режима, где каждое действие можно обговорить с напарником. И если уж погибли внезапно, то по собственной ошибке. Пенять больше не на кого. А так – сплошное мучение. И ничего кроме!

БОЕВАЯ ЭКВИЛИБРИСТИКА

Gears of War не получила бы столь высокую оценку, будь она просто красивой игрой про отстрел инопланетян. Собственно, такая забава уже

Изуродованные тела Маркуса не беспокоят. Сострадание ему чуждо.

Чтобы убить паука, потребуется не более одной минуты. Несколько попаданий в брюшко, затем в крепления на крошечном мостике, и гигант свалится в раскаленную лаву.

Увы, выстрелом в голову можно убить только самых слабых противников. Остальные носят шлемы.

есть: 26 июня вышла ***Lost Planet: Extreme Condition*** (5.7 балла, по мнению посетителей **Gamrankings**). Как раз сейчас ее издатели всерьез размышляют над тем, как окупить затраты на печать дисков. В США было продано не более 13 тысяч экземпляров этого прелестного на вид экшена. Конек шедевра от Epic – неповторимая боевая система. Суть ее проста: вместо того чтобы лезть на рожон, персонажи перебегают от укрытия к укрытию. Прижимаются к стенкам, прячутся за бочками и машинами. А если и покидают защищенные позиции, то длинными прыжками – и мигом назад. Осторожность авторы не насаждают, скорее услужливо предлагают. Если палить из револьвера так, как это делают профессионалы вроде Pistolero (**youtube.com/watch?v=xdZOJcE1pTE**), то есть только по макушкам, можно и не прятаться. По крайней мере на среднем уровне сложности. На высшем – придется перегружаться, и не один раз. Говоря о схватках, нельзя не упомянуть работу оператора. Во время перебежек он помещает героя в центр кадра и для пущей достоверности использует ручную камеру. Оттого кажется, что ты не где-то по ту сторону экрана, в тепле и уюте, а здесь, на проклятой Сере, следуешь по пятам за камрадом.

СТОПАМИ BUNGIE

Авторы заметки о Gears of War в электронной энциклопедии Wikipedia прочат ей популярность ***Halo***. Спорить с ними сложно. Да и незачем. Потенциал новой торговой марки настолько велик, что в марте уходящего года голливудская кинокомпания **New Line Cinema** приобрела права на одноименный фильм, исполнительным продюсером которого выступит **Клифф Блезински** (Cliff Bleszinski). А в будущем выйдет и продолжение игры. Конвейер запущен. Конвейер не остановить. **PCG**

ОЧЕНЬ КРУТЫЕ МУЖЧИНЫ

Герои Gears of War – не просто кучка новобранцев, чудом сдерживающих атаки агрессоров. Это очень-очень крутые ребята. Они не боятся смерти, сквернословят и строят такие гримасы, что окажись рядом Брюс «Крепкий орешек» Уиллис – тотчас наложил бы в штаны от испуга.

На суровых мужчин не только приятно смотреть, ими приятно управлять. Даже через невысокие преграды они переступают так, будто от этого зависит их репутация. Не зарычат – нарекут сосунками.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 8.6

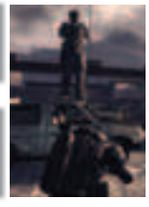
Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Заброшенный зимний сад как нельзя лучше отражает задумку дизайнеров. Gears of War – игра не о войне, а о том, что стало с человеческой культурой после нее.

Эта огромная слепая тварь убивает героя одним ударом. Справиться с ней поможет луч со спутника.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0



Передовая графика; отличное звуковое оформление; матерые на вид герои; неповторимая боевая система; наличие совместного режима прохождения.

Отсутствие в Сети должного количества выделенных серверов; подчас оформление уровней кажется излишне мрачным; скучные дополнительные эпизоды для PC.

8.0

За год Gears of War не состарилась. Хотя и не блистает так ярко, как на Xbox 360.

НА КОВЕР!

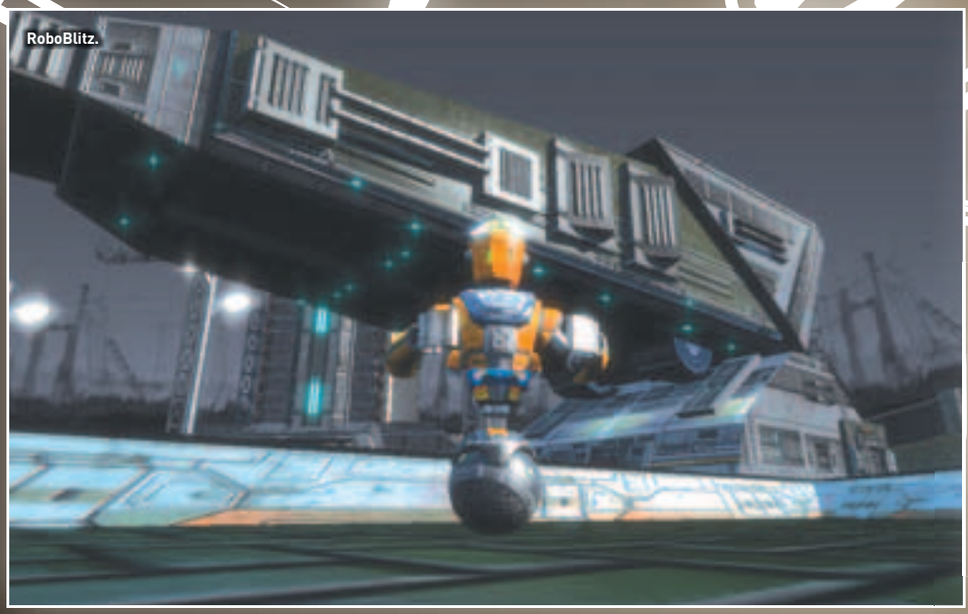
БРАТЬЯ ПО ДВИЖКУ

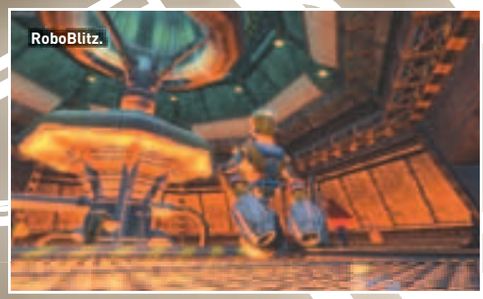
ТЕХНОЛОГИЯ UNREAL ENGINE 3 В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

«В эфире передача «Что? Где? Когда?». Счет 5:5. Последний, одиннадцатый раунд. Итак, вопрос: что объединяет такие непохожие игры, как *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas*, *BioShock*, *Stranglehold*, *Medal of Honor Airborne* и недавно вышедший на PC приставочный хит *Gears of War*? Минута пошла». Не знаем, досталась бы победа телезрителям или «уважаемым знатокам», но зато мы уверены, что читатели «PC ИГР» досрочно дали бы правильный ответ. Если ты не провел последние два года в тундре, то наверняка заметил, насколько популярным среди разработчиков стал движок Unreal Engine 3.

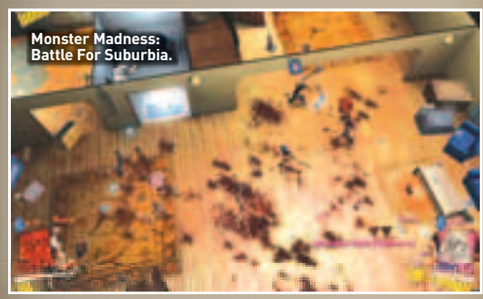
Мы решили написать обо всех компьютерных проектах, в основе которых лежит передовая графическая технология от **Epic Games**. Подробности о ***Gears of War*** ты уже узнал из нашей «Темы номера», обзор ***Unreal Tournament 3*** можно найти в разделе «Рецензии». Рассказ об остальных играх (как о вышедших, так и о грядущих) читай на ближайших страницах.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ


RoboBlitz.

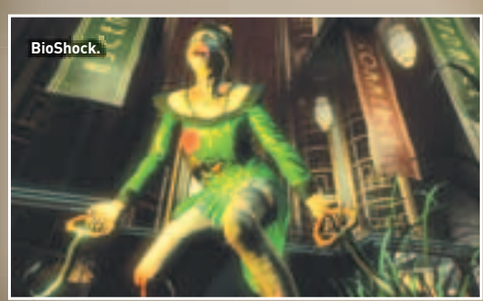

RoboBlitz.

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas.


Monster Madness: Battle For Suburbia.

Monster Madness: Battle For Suburbia.

BioShock.


BioShock.

ROBOBLITZ

ЖАНР ИГРЫ: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Naked Sky Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Naked Sky Entertainment
ДАТА ВЫХОДА: 6 ноября 2006 года

Как ни странно, но раньше всех на PC появился скромный экшен от третьего лица ***RoboBlitz***. На протяжении девятнадцати миссий расторопный робот чинил неисправные механизмы, решал простенькие головоломки и отбивал атаки космических пиратов. Если бы не движок, игра прошла бы незамеченной, а так ее разглядывали чуть ли не под микроскопом. К сожалению, смотрины не удались. Сотрудники **Naked Sky Entertainment** не смогли по полной программе воспользоваться передовой графической технологией. Текстуры оказались блеклыми, оставлял желать лучшего и дизайн уровней. Более талантливые разработчики наверняка нашли бы, чем заполнить огромные ангары и пустые коридоры. В общем, первый блин получился комом.

TOM CLANCY`S RAINBOW SIX: VEGAS

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ДАТА ВЫХОДА: 12 декабря 2006 года

Нельзя сказать, что **Ubisoft Montreal** полностью раскрыла все возможности движка. Первые уровни в Мексике ничем не выделялись на фоне остальных FPS: однообразные дома с почерневшими от старости стенами, смесь песка и пыли под ногами, сероватое небо над головой, простенькие модели растущих посреди улиц пальм и покореженных машин. Однако после того как элитные спецназовцы прибудут в Лас-Вегас, игроки поймут, зачем стоит тратить деньги на дорогие видеокарты. На первых порах глаза разбегаются. Дороги залиты светом сотен ярких вывесок. Каждое здание кажется настоящим произведением искусства: огромные колонны, мраморные лестницы, рельефные стекла, невероятно красивые аквариумы с золотыми рыбками и, конечно же, уйма сверкающих лампочек. Гвоздь программы – подвешенные к потолку светящиеся фигурки в казино Calypso. Увы, если выйти из просторных залов в какое-нибудь подсобное помещение, то ты наверняка обратишь внимание на однотипные стены и полное отсутствие мебели.

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

ЖАНР ИГРЫ: Arcade
ИЗДАТЕЛЬ: SouthPeak Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Artificial Studios
ДАТА ВЫХОДА: 12 июня 2007 года

Unreal Engine 3 настолько универсален, что на его базе можно сделать игру любого жанра. На следующих страницах ты найдешь рассказы о шутерах от первого и третьего лица, стратегиях, ролевках и даже о спортивном симуляторе. ***Monster Madness: Battle for Suburbia*** относится к редкому в нынешние времена классу «изометрическая аркада».
Увы, эксперимент **SouthPeak Interactive** провалился по нескольким причинам. Первая – неудобное управление клавиатурой. Вторая – плохо оптимизированная физика окружающего мира. Чем дальше ты продвигался, тем сильнее тормозила игра. Графика не впечатляла. Можно было подумать, что разработчики не лицензировали технологию Epic Games, а использовали движок собственного изготовления.

BIOSHOCK

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РАЗРАБОТЧИК: 2K Boston, 2K Australia
ДАТА ВЫХОДА: 21 августа 2007 года

Графику ***BioShock*** нельзя дробить на отдельные составляющие: дизайн уровней, внешний вид противников, качество освещения и т.д. Перед тем как поставить итоговую оценку, задай себе вопрос: насколько хорошо картинка вписалась в общий стиль игры? На пять с плюсом! В прошлом подводный мир Rapture был сказочным местом. Но сейчас от былой красоты остались лишь полуразрушенные декорации: огромные залы, величественные статуи и колонны, роскошные красные ковры, дорогая мебель. Впечатление портят местные жители. Когда-то они наслаждались жизнью, носили дорогие смокинги и платья. Сей-

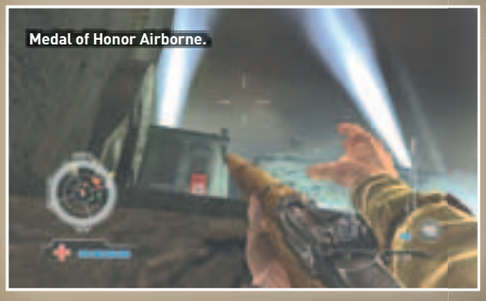
Stranglehold.

Stranglehold.

BlackSite: Area 51.

BlackSite: Area 51.

BlackSite: Area 51.


Medal of Honor Airborne.

час их одежда превратилась в грязное тряпье. Конечно, не обошлось без недостатков. Например, модели противников могли быть и получше. Однако во время игры ты попросту не обращаешь внимания на мелкие огрехи, настолько она хороша.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Los Angeles
ДАТА ВЫХОДА: 4 сентября 2007 года

Авторов ***Medal of Honor Airborne*** можно ругать за однообразный геймплей, но только не за графику. Картинка выглядит почти безукоризненно. Невыразительно смотрятся лишь сражения в стенах огромного завода ближе к концу игры. Все остальные уровни получились на загляденье, особенно ночные. Чего только стоит первый прыжок с парашютом! Свет прожекторов и тонкие линии трассеров разрезают черное сицилийское небо. Кажется, еще чуть-чуть, и ты попадешь под перекрестный огонь фашистских зенитчиков. Однако парение в воздухе покажется ерундой после того, как ты окажешься на земле. Враги не дают ни минуты передышки. Только успевай прятаться за стенами или ящиками и выкидывать опустевшие обоймы. Однако даже в таком сумасшедшем ритме успеваешь обратить внимание на мелкие детали. Например, на то, как на не высохшей после дождя брусчатке красиво отражается свет фонарей, или на развешанные во дворах гимнастерки и трусы итальянских стрелков. Благодаря таким мелочам кажется, что перед тобой не игра, а многомиллионное голливудское кино.

STRANGLEHOLD

ЖАНР ИГРЫ: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Midway Games
РАЗРАБОТЧИК: Midway Studios Chicago
ДАТА ВЫХОДА: 18 сентября 2007 года

Stranglehold произвела неоднозначное впечатление. Одним не понравился бессвязный сюжет, другим быстро надоел однообразный геймплей. Зато графика удалась на славу. Ты мог разрушить уровни чуть ли не до основания. Мраморные статуи, скелеты динозавров, роскошные хрустальные люстры разбиваются вдребезги под градом свинцовых пуль. Стоит спрятаться за колонной, как через пару минут от нее останется только арматура. Не подкачала и анимация движений. В зависимости от ситуации на лице инспектора Текиллы можно разглядеть слегка уловимую улыбку, ярость или боль. Многочисленным противникам отводятся считаные секунды экранного времени (больше они просто не живут), но даже за столь короткий срок они умудряются исполнить пусть и короткую, но запоминающуюся роль. Раненые хватаются за то место, куда попала пуля, или картинно вздымают руки к небу, словно просят прощения у богов.

BLACKSITE: AREA 51

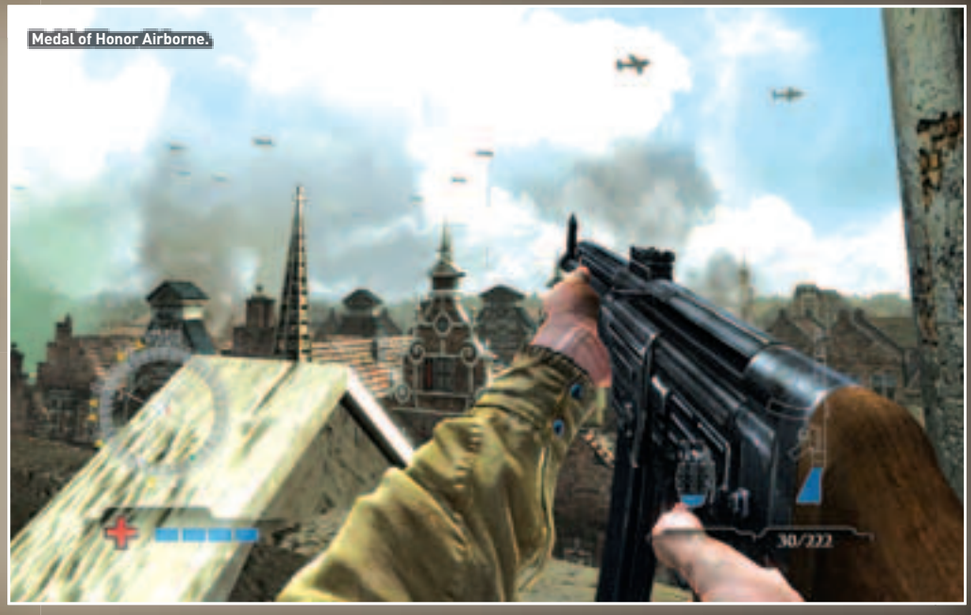
ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Midway Games
РАЗРАБОТЧИК: Midway Studios Austin
ДАТА ВЫХОДА: 12 ноября 2007 года

Когда ты будешь читать эти строки, коробка ***BlackSite: Area 51*** наверняка займет свое место на полках магазинов. Так получилось, что игра вышла за несколько дней до окончания работы над номером. Рецензию ищи в следующем выпуске любимого журнала, а сейчас предлагаем тебе ознакомиться с основными особенностями игры. BlackSite: Area 51 роднит со Stranglehold не только Unreal Engine 3, но и технология Massive D. С ее помощью ты сможешь вносить изменения в архитектуру уровней. Разрушения будут влиять на геймплей. Например, если выстрелить в стену из гранатомета, то тебе уже не потребуется искать парадный вход. В результате взрыва образуется такая большая дыра, что через нее получится пройти в полный рост. Во многих миссиях надо взаимодействовать с напарниками.

BLACK COLLEGE FOOTBALL EXPERIENCE

ЖАНР ИГРЫ: Sport
ИЗДАТЕЛЬ: GS Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Nerjyzed Game Studios
ДАТА ВЫХОДА: 23 ноября 2007 года

Nerjyzed Game Studios собирается утереть нос самой продаваемой в мире спортивной се-


Medal of Honor Airborne.

Frontlines: Fuel of War.

Frontlines: Fuel of War.

Frontlines: Fuel of War.

рии ***Madden NFL***. Эксклюзивная лицензия от Национальной футбольной лиги находится в руках **Electronic Arts**. Это значит, что в ***Black College Football Experience*** клубов из высшего дивизиона ты не увидишь. Вместо них будут соревноваться сорок команд из, цитируем пресс-релиз, «исторически негритянских высших учебных заведений». Оказывается, в США есть и такие. Главный козырь в руках разработчиков – Unreal Engine 3. До выхода игры осталось всего ничего, однако авторы не спешат показывать публике скриншоты из своего творения. Вместо этого они устроили двенадцатинедельный рекламный тур по американским колледжам. Интересно, принесет ли «хождение в народ» какие-нибудь дивиденды?

FRONTLINES: FUEL OF WAR

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РАЗРАБОТЧИК: Kaos Studios, Demiurge Studios
ДАТА ВЫХОДА: Январь 2008 года

Любители мультиплеерных FPS возлагают большие надежды на ***Frontlines: Fuel of War***. В этой игре объединенные войска США и ведущих европейских стран схлестнутся с русскими и китайскими солдатами за месторождения нефти. Сетевые сражения будут разбиты на большое количество эпизодов. Перед тем как очутиться на поле боя, ты познакомишься с ситуацией на передовой. Если твоя команда одержит победу, противник расстанется с небольшим участком своих территорий. Максимальная задача – сделать так, чтобы у врага не осталось ни единого клочка земли. В таком случае война начнется заново.
А теперь представь, что одновременно проходят сотни, а то и тысячи мелких боев. На одном участке соратники не знают поражений, на другом, наоборот, только и делают, что отступают, оставляя за собой стратегически важные объекты. Так что линия фронта будет меняться изо дня в день.

HEI$T

ЖАНР ИГРЫ: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
РАЗРАБОТЧИК: inXile entertainment
ДАТА ВЫХОДА: Февраль 2008 года

Солнечный Сан-Франциско 1969 года. Джонни Саттон только что вышел из тюрьмы. Несколько лет за решеткой лишь озлобили главного героя. Парню нужны деньги на дорогие автомобили, женщин и прочие прелести жизни. Можно устроиться на работу и несколько лет откладывать из зарплаты. Но куда проще заняться тем, что делал раньше, – грабить банки.
Представь себе большой город из последних частей ***Grand Theft Auto*** или ***Driver***, но только с более красивыми зданиями, машинами и моделями персонажей. На первых порах Джонни «чистит» кафе, магазины, бары и стрип-клубы. Затем он постепенно обзаводится связями и набирает в свою команду умелых парней: стрелка Крумба, медвежатника Крекера и водителя Кида. Со временем ставки увеличиваются. Финальный аккорд – нападение на Большой монетный двор. Во многих миссиях тебе придется выбирать один из нескольких вариантов действий, который так или иначе скажется на дальнейшем развитии событий. Например, если взорвать сейф, то вскоре к месту происшествия стянется несколько полицейских патрулей. Если все делать без лишнего шума и пыли, то ты потратишь куда больше времени. Вдруг кто-то успеет предупредить копов? В случае провала четверке бандитов необходимо удрать от преследователей. Главное – не паниковать: свернул с центральной трассы в городские кварталы, и от хвоста из нескольких машин не осталось и следа.

HEI$T.

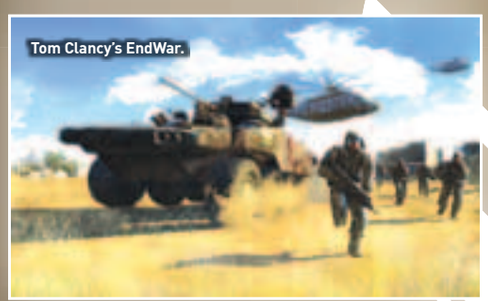
HEI$T.

HEI$T.

TOM CLANCY'S ENDWAR

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Shanghai
ДАТА ВЫХОДА: Февраль 2008 года

В недрах **Ubisoft Shanghai** зреет или по-настоящему революционная, или полностью провальная игра. Разработчики собираются пересмотреть основные принципы жанра стратегий в реальном времени. Уже не одно поколение геймеров обводит левой кнопкой мыши несколько юнитов, а правой указывает им цель. Привычный способ управления в ***Tom Clancy's EndWar*** останется на своем законном месте. Однако авторы полагают, что куда интереснее отдавать голосовые команды. Громко и четко говоришь в микрофон


Tom Clancy's EndWar.

Tom Clancy's EndWar.

Tom Clancy's EndWar.

Tom Clancy's EndWar.

Turning Point: Fall of Liberty.

Turning Point: Fall of Liberty.

Turning Point: Fall of Liberty.

название отряда, затем произносишь один из нескольких вариантов доступных приказов, после чего указываешь направление движения или конкретную точку на местности.
Геймплей разбит на три подуровня. Первый – глобальный. Ты выделяешь деньги на проведение научных исследований, формируешь новые подразделения, занимаешься поставкой вооружения. В общем, отвечаешь за нормальную работу тыла. Второй – стратегический. Здесь необходимо анализировать положение дел на фронте, размещать доступные войска на карте, отдавать приказы о начале наступления и т.д. Третий – тактический. Максимальный размер войска составит пятьдесят отрядов (простая пехота, саперы, бронетехника, артиллерия и авиация) до двадцати четырех боевых единиц в каждом.
В отличие от современных RTS камера оператора располагается не на высоте птичьего полета, а значительно ниже – почти над головами солдат и техники. В этот момент игра напоминает массовое побоище из какого-нибудь экшена от третьего лица. Ты видишь, как твои боевые товарищи прячутся за укрытиями и стреляют по врагу. Однако игроки не все время привязаны к какому-то определенному отряду. В любой момент можно переключиться с одного доступного подразделения на другое.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Spark Unlimited
РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
ДАТА ВЫХОДА: Февраль 2008 года

В последнее время разработчики часто задают себе вопрос «А что, если история сложилась бы иначе?» и дают на него ответ в своей игре. В ***Turning Point: Fall of Liberty*** немцы победили во Второй мировой войне Советский Союз, захватили британские острова и в 1952 году вторглись в США. Дэну Карсону предстоит превратиться из обычного янки чуть ли не в спасителя мира от фашизма. Главный герой разобьет фрицев в родном Нью-Йорке и организует восстание порабощенных англичан.
Несмотря на сумасбродный сюжет, **Spark Unlimited** уделяет большое внимание исторической достоверности. Разработчики утверждают, что во время знакомства с их творением у игроков возникнет ощущение, будто они перенеслись в Америку 55-летней давности с ее дымящими заводами, небоскребами и первыми ЭЛТ-телевизорами в квартирах.

THE WHEELMAN

ЖАНР ИГРЫ: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Midway Games
РАЗРАБОТЧИК: Midway Studios Newcastle, Tigon Studios
ДАТА ВЫХОДА: Февраль 2008 года

С момента анонса ***The Wheelman*** прошло два с половиной года, но особенности игры толком неясны до сих пор. Со 100-процентной уверенностью можно говорить только о двух вещах. Первая – разработчики используют Unreal Engine 3. Вторая – главная роль досталась популярному голливудскому актеру **Вину Дизелю** (Vin Diesel). Ради нее виртуальный актер сбросил лишний вес, накачал мышцы и вновь побрился наголо. Из яркого видеоролика можно сделать вывод о том, что большую часть игрового времени ты будешь проводить за рулем автомобиля. В красиво поставленном экшен-эпизоде лысый герой лихо расправляется с преследующими его мотоциклистами, делает полицейский разворот, стреляет из пистолета через лобовое стекло и проскакивает под днищем огромной цистерны с горючим.
Если верить старому пресс-релизу, то до выхода осталось каких-то два месяца. Сдается нам, ближе к февралю тандем **Midway Studios Newcastle** и **Tigon Studios** объявит о переносе даты на более поздний срок.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ДАТА ВЫХОДА: Март 2008 года

Казалось бы, в предыдущей части сериала бойцы международного спецподразделения «Радуга» перестреляли террористов всех мастей и рангов. Если и остался какой-то недобиток, то он должен обходить Город грехов стороной. Ан нет, в сто-

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2.

Brothers in Arms: Hell's Highway.

Brothers in Arms: Hell's Highway.

Brothers in Arms: Hell's Highway.

лице игорного бизнеса вновь объявились плохие парни с автоматами наперевес. Надо срочно вызывать спецназ.
Игра была анонсирована за несколько дней до сдачи номера в печать. В пресс-релизе говорилось о новом уровне графики и усовершенствованном сетевом режиме. Видимо, подробности последуют в следующем месяце.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Gearbox Software
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008 года

Gearbox Software обещает сделать не простенькую стрелялку про Вторую мировую войну, как Medal of Honor Airborne, а сложный и реалистичный FPS, где надо постоянно взаимодействовать со своими боевыми товарищами. По сравнению с двумя предыдущими частями сериала размер уровней увеличится в несколько раз. Самая большая карта из ***Road to Hill 30*** или ***Earned in Blood*** станет лишь небольшим кусочком одного города из ***Hell's Highway***. Причем продвижение по территории будет проходить без подзагрузок новых участков местности.
Вместо двух отрядов пехоты (штурмовики и группа огневого прикрытия) теперь доступны три. К нашим услугам автоматчики, гранатометчики и минометчики. Как и раньше, периодически десантникам помогают небольшие подразделения бронетехники. Теперь ты можешь заменить танкистов на радистов. Ребята без лишнего шума сравняют с землей укрепрайоны противника, вызвав артиллерийскую или воздушную поддержку.
Улучшится искусственный интеллект противников. Немцы далеко не всегда будут находиться в состоянии полной боевой готовности. Если незаметно подобраться к неприятельским позициям, то ты увидишь, как враги сидят у костра и лопают горячий суп из походных котелков. Но стоит их командиру поднять тревогу, как недавно беззаботно отдыхавшие фрицы тут же спрячутся за укрытиями и постараются отбить внезапную атаку.
Переход на Unreal Engine 3 позволил дизайнерам не жалеть полигонов. Обрати внимание на прорисовку мелких деталей. Каждая валяющаяся на асфальте гильза обсчитывается графическим и физическим движками как отдельный объект.

ROGUE WARRIOR

ЖАНР ИГРЫ: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК: Zombie Studios
ДАТА ВЫХОДА: Апрель 2008 года

На протяжении девяти лет **Zombie Studios** пытается сделать реалистичный экшен об американских спецназовцах. Но почему-то с каждым годом игры от этой компании все хуже и хуже. В новом творении авторы попробуют доказать, что это не закономерность, а всего лишь несчастливое совпадение.
В основе ***Rogue Warrior*** лежит богатая на события биография реально существующего морского котика **Ричарда Марчинко** (Richard Marcinko). Однако разработчики решили изменить время действия. Виртуальный господин Марчинко отправится вместе с тремя напарниками не во Вьетнам 60-х годов, а в современную Северную Корею. Видимо, убивать теперешних врагов американской демократии куда интереснее и политкорректнее, чем бывших. На этом фантазии не заканчиваются. Оказывается, на подпольных заводах коммунисты наладили производство атомных подводных лодок.
Zombie Studios обещает создать увлекательный FPS с нелинейным прохождением уровней. Одну и ту же миссию можно одолеть различными способами. Один прикажет своим напарникам открыть подавляющий огонь, а сам бросится в лобовую атаку. Другой внимательно изучит карту местности и направит своих подчиненных во вражеский тыл.

Rogue Warrior.

Rogue Warrior.

Rogue Warrior.

AMERICAN MCGEE'S GRIMM

ЖАНР ИГРЫ: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Turner Broadcasting System
РАЗРАБОТЧИК: Spicy Horse
ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2008 года

Несмотря на неудачу с «Волшебником из страны Оз», интерес **Американа МакГи** (American

American McGee's Grimm.

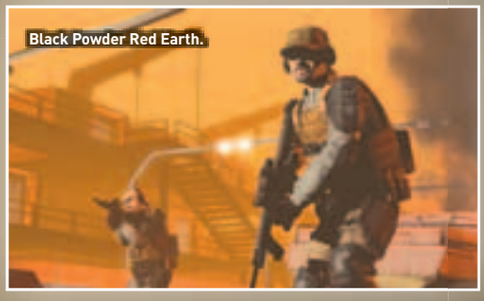
American McGee's Grimm.

Turok.

Turok.

Turok.

Black Powder Red Earth.


Black Powder Red Earth.

McGee) к сказкам не пропал. По мнению известного дизайнера, произведения братьев **Гримм** не такие уж и детские, как кажется на первый взгляд. Во многих из них можно обнаружить второе дно. Не удивляйся, если такие известные персонажи, как Рапунцель, Гном-Тихогром, Храбрый Портняжка и Красная Шапочка запросто превратятся в наркоманов, маньяков или кровожадных монстров. Разработчики планируют разбить игру на двадцать четыре эпизода и распространять их через популярный сетевой сервис GameTap. К сожалению, авторы не балуют прессу скриншотами, так что предлагаем оценить концепт-арт.

TUROK

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Touchstone
РАЗРАБОТЧИК: Propaganda Game, Aspyr Studios
ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2008 года

Геймеры со стажем наверняка помнят первые две части сериала ***Turok***. К сожалению, со временем разработчики забыли про нашу платформу и стали выпускать новые эпизоды исключительно на приставках. Так что ходившие этим летом слухи о выходе ремейка популярной игры как на PlayStation 3 и Xbox 360, так и на PC казались чьей-то неудачной шуткой. Однако в начале ноября издательство **Touchstone** (так теперь называется **Disney Interactive Studios**) выпустило официальный пресс-релиз, где четко говорится: владельцы PC наравне с консольщиками примут участие в охоте на динозавров.
Собственно, от старой игры остались лишь зловредные ящеры. Все остальное изменится до неузнаваемости. Например, главным героем будет не индеец, а космический солдат удачи, потерпевший кораблекрушение на неизведанной планете. Помимо кровожадных динозавров там обитают монстры и невесть откуда взявшиеся наемники-конкуренты. По своей структуре игра напоминает ***Far Cry***. Только в детище **Propaganda Game** и **Aspyr Studios** сначала надо сражаться с опасными тварями, а уже потом с людьми. Перестрелки с наемниками заставляют вспомнить об уже набивших оскомину коридорных шутерах, а вот сражения с тираннозаврами выглядят куда интереснее. Не обязательно с диким криком лезть на рожон и палить во все, что движется. Куда интереснее тихо подойти к зубастой громадине сзади и перерезать ей глотку большим армейским ножом или сделать так, чтобы один динозавр набросился на другого, а ты бы потом парой пуль добил израненного победителя схватки.

APB

ЖАНР ИГРЫ: MMO Action
ИЗДАТЕЛЬ: Webzen
РАЗРАБОТЧИК: Real Time Worlds
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

Командой разработчиков ***APB*** (за аббревиатурой скрывается словосочетание All Points Bulletin) руководит автор легендарной ***Lemmings*** и первых двух частей Grand Theft Auto **Дэвид Джонс** (David Jones). Об игре известно лишь то, что в 2008 году на просторах огромного онлайнового города разгорятся сражения между полицейскими и бандитами. Игрок сможет встать как на одну, так и на другую сторону. **Real Time Worlds** анонсировала свой проект еще на **E3 2005**. Увы, с той поры не появилось ни скриншотов, ни видеоролика.

BLACK POWDER RED EARTH

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Echelon Software
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

Frontlines: Fuel of War – не единственный запланированный на следующий год сетевой FPS на движке от Epic Games. Сотрудники **Echelon Software** корпят над ***Black Powder***, ***Red Earth***, а заодно ищут издателя. События игры развернутся в 2043 году. Несколько богатых корпораций развяжут между собой войну за право хозяйничать на Марсе. Игроку достанется роль наемника, которому не важно, за кого воевать, лишь бы платили побольше. Полученные деньги можно потратить на покупку более совершенного оружия или даже на открытие своего собственного магазина для таких же солдат удачи, как ты.

APB.

Elveon.

Никто не запрещает скооперироваться с несколькими коллегами и выполнить следующее задание сообща, но тогда тебе придется поделиться с помощниками частью вырученных средств. Помимо мультиплеерного режима на шестнадцать персон разработчики обещают сделать восемь миссий для одиночной кампании.

ELVEON

ЖАНР ИГРЫ: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: 10tacle Studios
РАЗРАБОТЧИК: 10tacle Studios Slovakia
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

Главным героем многообещающей ролевки ***Elveon*** станет эльфийский воин, наделенный необычными способностями. Со временем он настолько разовьет свое мастерство, что сможет соперничать чуть ли не со всемогущими богами. Разработчики собираются сделать упор на экшене. Оружие условно разобьют на четыре класса: мечи, копья, кинжалы и луки. Причем у каждой разновидности будет определенный набор атакующих и защитных функций, которые в свою очередь разделят на подвиды. Во время атаки надо выбрать между обычным нападением, комбоприемом и так называемым финальным движением (ближайшая аналогия – «фаталити» из незабвенной ***Mortal Kombat***). С защитой дела обстоят чуть попроще: можно уклониться от удара или поставить блок.

По ходу игры предстоит определиться со стратегией развития своего персонажа: сосредоточиться на прокачке какого-то определенного умения или изучить все понемногу, таким образом превратившись в крепкого середнячка – мастера на все руки. Под выбранный стиль следует подгонять не только боевые приемы, но и экипировку. Например, если ты сделаешь ставку на скорость, то лучше всего орудовать копьем с небольшим древком. В противном случае, пока ты будешь делать продолжительный замах, более проворный противник вонзит в тебя короткий клинок или всадит пару-тройку стрел. Примерно такая же картина и с артефактами.

Что касается графики, то за нее волноваться не стоит. Словаки из **10tacle Studios** быстро разобрались с заморским движком и, судя по скриншотам, нарисовали довольно неплохие модели персонажей.

END

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Faramix Enterprises
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

В следующем году **Faramix Enterprises** поведает душещипательную историю о том, как отставной генерал пережил два удара судьбы. Сначала его выперли из армии (по каким причинам – неизвестно), затем у офицера погибла жена. Бывший вояка принялся искать спасение на дне бутылки, но получил только презрение со стороны окружающих. Неожиданно руку помощи протянул племянник. Паренек предложил тряхнуть стариной и поучаствовать в секретной операции. Собственно, это все, что нам известно об игре. С нетерпением ждем от разработчиков свежих подробностей.

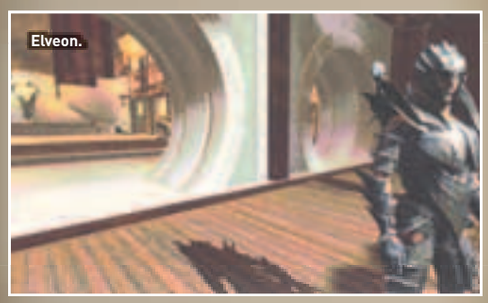
MASS EFFECT

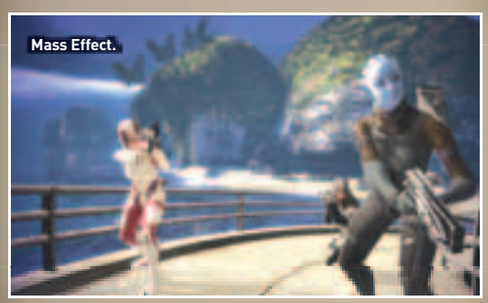
ЖАНР ИГРЫ: Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РАЗРАБОТЧИК: BioWare Corporation
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

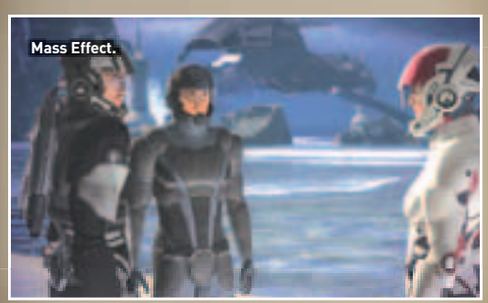
Детище **BioWare Corporation** добилось большого успеха на Xbox 360. Ради интереса загляни на сайт **www.gamerankings.com** и познакомься со средней оценкой. 92 процента – это недурно. Столь высокого результата добивались немногие игры. Официально ***Mass Effect*** на PC не анонсировали. Однако сразу несколько западных игровых изданий утверждают, что в данный момент разработчики занимаются переносом своего детища на нашу платформу. Стоит ли верить непроверенной информации? Думаем, да. Во-первых, предыдущие годы научили нас тому, что самые успешные консольные хиты рано или поздно появляются на PC. Во-вторых, пусть и с большим опозданием, но к нам все-таки пожаловал улучшенный вариант предыдущего творения BioWare Corporation – ***Jade Empire: Special Edition***.

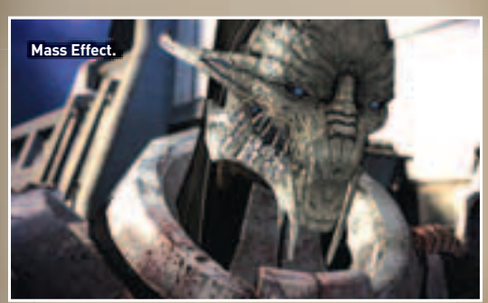
Elveon.

Elveon.


Elveon.


Mass Effect.


Mass Effect.

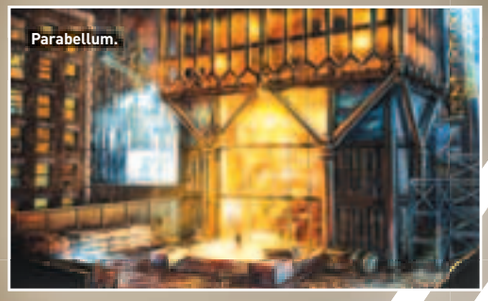

Mass Effect.

Borderlands.

Borderlands.

Huxley.

Huxley.


Parabellum.

Parabellum.

PARABELLUM

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Acony Games
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

В 2018 году организация «Черный ноябрь» установила в Нью-Йорке сверхмощную бомбу. Если американцы не выведут свои войска с Ближнего Востока, мегаполис превратится в груду обломков. Правительство США позвало на помощь пятерых бойцов знаменитого отряда «Дельта». Такова завязка ***Parabellum***.
Главная гордость разработчиков – тщательно смоделированные достопримечательности Нью-Йорка. Огромный город разделен на четыре десятка районов. В одном из сетевых режимов надо отгадать, где же заложили бомбу на этот раз: на заводе, на крыше небоскреба или на улице? В зависимости от условий игры на обезвреживание механизма выдается от тридцати минут до двух часов. Для быстрого перемещения из одной точки в другую спецназовцы используют вертолет. Если противник окажет упорное сопротивление, то можно воспользоваться помощью минометчиков. Главное – не переусердствовать и не разнести к чертям взрывчатку мощностью 20 мегатонн. В другом режиме необходимо защитить особо важного государственного деятеля от пуль террористов. Сам погибай, а чиновника выручай. В отличие от ***Counter-Strike*** в игре не надо тратить деньги на покупку оружия и боеприпасов. Перед началом операции можно обвешать себя хоть всеми доступными автоматами. Однако чем больше весит экипировка, тем медленнее передвигается персонаж. А вот за улучшение стволов придется расплачиваться накопленными призовыми очками.

BORDERLANDS

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РАЗРАБОТЧИК: Gearbox Software
ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2008 года

Помимо Brothers in Arms: Hell's Highway американская компания Gearbox Software создает на базе Unreal Engine 3 футуристический шутер ***Borderlands***. Действие игры развернется на богатой кислородом планете Пандора. Замученное проблемами постоянно ухудшающейся окружающей среды человечество тут же послало корабль с исследователями. На первых порах все было хорошо. Колонизаторы обустраивали свое поселение, исследовали окружающий мир. Но все перевернулось с ног на голову весной: вместе с растениями проснулась голодная местная фауна.
Львиную долю времени главный герой проведет, сидя за рулем хорошо оснащенного багги. С помощью машины можно быстро перебраться с одной территории на другую.
Главная особенность проекта – неисчислимое количество оружия. В отличие от современных FPS в Borderlands арсенал генерируется случайным образом самой игрой. Если верить разработчикам, то в общей сложности получится около полумиллиона стволов, отличных друг от друга принципом действия, размерами, калибром, типом используемых боеприпасов, дизайном и еще много чем. Неужели такое возможно на самом деле? Не знаем, как ты, но мы после попадания сборной России по футболу на чемпионат Европы способны поверить и не в такие чудеса.

EARTH NO MORE

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Recoil Games, 3D Realms Entertainment
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Earth No More – дебютный проект **Recoil Games**. Однако не стоит записывать его в число аутсайдеров раньше времени. Ведь за плечами многих сотрудников новой финской компании два хита – первая и вторая части ***Max Payne***.
Разработчики обещают сделать так, чтобы их творение не было простым развлечением из разряда «беги и стреляй». Игрок увидит душещипательные сцены в лучших традициях голливудского кино. В будущем природа накажет безалаберное человечество. В окрестностях небольшого городка в Новой Англии появится непонятное растение, чем-то напоминающее то, что мы видели в не самом удачном фильме **Стивена Спилберга** (Steven Spielberg) **«Война миров»**. Так называемая красная лоза быстро расползется по земле и вызовет

Parabellum.

Huxley.

мутации у всех живых существ. Военные оцепят зараженную территорию и под угрозой расстрела запретят жителям покидать насиженные места. Герой по имени Уильям Форсит меньше всего будет напоминать машину для убийства. Перед нами предстанет простой человек со своими слабостями и недостатками. Он вместе с четверкой соратников (характеры второстепенных персонажей будут прописаны ничуть не хуже, чем характер главного действующего лица) попытается выбраться из оцепленной зоны. В некоторых эпизодах Уильяму предстоит сделать нелегкий выбор: что дороже – своя шкура или жизнь близких людей, как в фильме **«28 недель спустя»**.
Проект находится на самой ранней стадии разработки. Как только к нам придут первые скриншоты, ты непременно увидишь их на страницах «РС ИГР».

HUXLEY
ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Webzen
РАЗРАБОТЧИК: Webzen
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

После ядерного взрыва население планеты будут делить не по цвету кожи или национальности, а по принадлежности к одной из двух враждующих группировок: «сапиенсам» – разумным людям и мутантам-«альтернативщикам». ***Huxley*** поразит игроков крупномасштабными побоищами. В одном сражении примут участие около двух сотен человек. После кровопролитной схватки уцелевшие солдаты смогут наведаться в город и прикупить себе на заработанные очки какое-нибудь новое оружие или полезный имплантат. И так по кругу, пока не надоест.
Проект должен был появиться еще в III квартале 2006 года. Позже дату выхода перенесли на 2007-й, но и тут не срослось – релиз отодвинули на далекий 2009 год. Почему **Webzen** продлевает сроки разработки? Авторы уверяют, что никаких серьезных проблем у них нет. Просто они не хотят разочаровывать публику сырым продуктом. Преемник ***PlanetSide*** должен выглядеть достойно. Что ж, с этим не поспоришь, однако так долго выверять баланс сил и шлифовать геймплей может себе позволить только **Blizzard**.

СЛУХИ, ДОМЫСЛЫ И НЕМНОГО ФАКТОВ

Если верить курсирующим по интернету слухам, то сразу две маститые компании (Gearbox Software и **Obsidian Entertainment**) делают игры по мотивам знаменитого фантастического фильма **Джеймса Кэмерона** (James Cameron) **«Чужие»**. Поговаривают, что в основе обоих пока что официально не подтвержденных проектов будет лежать Unreal Engine 3. Популярную технологию от Epic Games приобрели авторы безымянной MMORPG с героями DC Comics в главных ролях, а также сотрудники английской компании **Kuju Entertainment**. Последние сейчас трудятся над экшеном под кодовым названием ***To End All Wars***.
На движок нового поколения переходит популярный среди американцев сетевой шутер-агитка ***America's Army***. Структура миссий останется прежней. В этой бесплатной игре (армия США спонсирует разработку в надежде завлечь в свои ряды новобранцев из геймерского сообщества) ты сначала должен пройти курс молодого бойца, выбрать специализацию, после чего сразиться с противниками демократии в различных уголках планеты.
Unreal Engine 3 используется в нескольких онлайновых проектах. Совсем недавно в продажу поступила ***Fury***. Во втором квартале на «золото» отправится ***Free Realms*** от **Sony Online Entertainment**. Советуем тебе обратить внимание на ***CrimeCraft***. Если все пойдет как надо, то примерно через год мы получим многопользовательскую игру в лучших традициях Grand Theft Auto. На 2008 год назначен выход ***Global Agenda***. В этой MMORPG от **Hi-Rez Studios** игрокам достанется роль шпионов, которые воруют информацию о секретных разработках у одних компаний и продают ее другим. Миссии можно будет выполнять как в одиночку, так и в компании друзей.
А еще на «нереальном» движке создают четыре FPS. Первая из них – ***Interstellar Marines*** от датской компании **Zero Point Software**. Вторая – зреющий в недрах **NetDevil** сетевой шутер ***Warmonger, Operation: Downtown Destruction***. Третья – футуристический шутер ***Section 8*** от **TimeGate Studios**. Четвертая – ***The Scourge Project***. Главной особенностью последнего проекта будет совместное прохождение одиночной кампании сразу четырьмя игроками. **PCG**

RoboBlitz.

Warmonger, Operation: Downtown Destruction.

Warmonger, Operation: Downtown Destruction.

The Scourge Project.

The Scourge Project.

Section 8.

ТЫ НАМ И НУЖЕН!

Редакция журнала «РС ИГРЫ» ищет:

Авторов

Играешь уже много лет, не один раз прошел самые громкие хиты? Даже если разбудят посреди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером? Тогда ты нам и нужен!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес **authors@pc-games.ru** вместе со списком любимых игр. Мы все это внимательно прочитаем и, быть может, пригласим работать к нам автором. Торопись, многие претенденты уже влились в наш дружный коллектив!

Размер гонорара: до $15 за 1000 знаков (с учетом пробелов).

Присланные статьи не рецензируются. Скриншоты прилагать не нужно. **Обязательный** формат для текста – документ Microsoft Office.

Редакторов рубрик

Ведущего рубрики «Сделай сам» для подготовки материалов о создании моделей, карт и модов к популярным компьютерным играм.

Требования: хорошее знание игровых и графических редакторов, умение создавать модели, карты, моды для популярных компьютерных игр, способность излагать свои мысли грамотным русским языком, умение выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара: до $17 за 1000 знаков.

Ведущего рубрики «Спец». В его обязанности входит планирование содержания рубрики, работа с текущими авторами и поиск новых, проверка материалов.

Требования: хорошее знание компьютерных игр, умение излагать свои мысли грамотным русским языком и выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара определяется по результатам собеседования, объему и качеству проделанной работы.

Личные качества: обязательность и порядочность, стремление к личному и карьерному росту, желание учиться.
*Резюме (небольшой рассказ о том, что вы умеете и что хотите делать) присылайте на электронный адрес **work@gameland.ru**.*

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ ИГРЫ 2008 ГОДА

Год 2007-й в истории компьютерных игр будут помнить не только потому, что наконец-то вышли S.T.A.L.K.E.R., BioShock, Crysis, «Ведьмак» или Unreal Tournament 3. Его главная особенность в том, что список этих «наконец-то» можно продолжать очень долго. Общее количество выпущенных хитов превышает все самые смелые ожидания, и при подведении итогов в редакции наверняка еще разразятся жаркие споры, какой же FPS лучший и чем Supreme Commander отличается от World in Conflict. Однако Новый год пока не наступил, и декабрь наверняка преподнесет парочку сюрпризов, так что прямо сейчас мы посмотрим, осталось ли хоть что-то стоящее на следующий год. В этот раз для составления списка самых ожидаемых игр мы обратились к твоей помощи и устроили на сайте www.gameland.ru голосование, в котором участвовало свыше 2 тысяч читателей. Настало время подвести итоги. В список попали лишь те проекты, что набрали больше 1 процента голосов, и магическим образом их оказалось ровно двенадцать. Мы начнем с конца, чтобы сохранить интригу, да и всегда интереснее наблюдать, что творится внизу таблицы, чем за неоспоримыми лидерами, будь то футбол, хоккей или, как в нашем случае, борьба за денежки игроков в грядущем году.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ, АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

12-е МЕСТО

POSTAL 3

Жанр игры: Action
Издатель: Running with Scissors
Издатель в России: «Акелла»
Разработчик: Running with Scissors/TM Studios
Информация в интернете: gopostal.com
Дата выхода: IV квартал 2008 года

Единственная российская (хотя бы наполовину) игра, преодолевшая барьер в 1 процент голосов, во многом показательна для обозначившихся в отечественной индустрии течений. Тут и сотрудничество с американцами, и продолжение известного сериала, и использование лицензированного движка от Half-Life 2, и выход на приставках нового поколения... Но это ли причина попадания в рейтинг? Вряд ли. Игры от **Running with Scissors** никогда не получали высоких оценок, известность им принесли скандальное содержание, сортирный юмор и нарочитая жестокость. Хотя президент компании **Винс Дези** (Vince Desi) любит повторять, что ***Postal 2*** – одна из немногих игр, которые можно пройти, не прибегая к насилию. Как бы то ни было, для новой части саги о похождениях Чувака в первую очередь важны не технологии и разработка под консоли (читай: куда более жесткий контроль качества со стороны издателя, чем обычно), а неоценимый опыт внутренней студии **«Акеллы»** с говорящим названием **Trash Masters** по созданию ***«Боя с тенью»*** и ***«Меченосца»***. «Медвед» с пулеметом как последний босс, надписи «Церковно!» во весь экран при особо зверских ударах: для этих парней нет ничего святого. Родственные души, как известно, тянутся друг к другу, а объем выпитой сотрудниками московской и аризонской компаний водки давно уже заменил необходимый для дружбы навек пуд соли. Как высказался один из читателей в комментариях к голосованию, ***Postal 3*** он ждет, чтобы «тупо поржать». Что ж, в таком случае будущее сериала, творящееся в небольшом офисе на территории машиностроительного завода, видится вполне безоблачным.

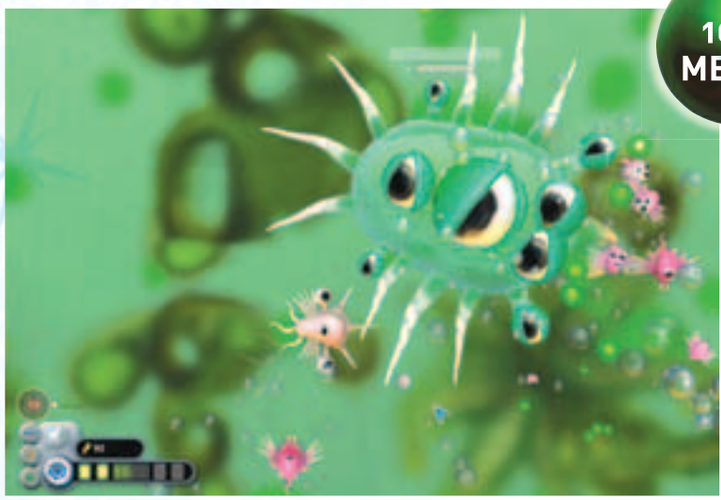
11-е МЕСТО

MASS EFFECT

Жанр игры: Role-Playing Game
Издатель: Microsoft Game Studios
Разработчик: BioWare
Информация в интернете: masseffect.bioware.com

Про появление этой игры в голосовании стоит сказать отдельно. Да, мы знаем, что для PC этот ролевой шедевр до сих пор не заявлен. Тем не менее все предыдущие творения канадских кудесников рано или поздно выходили и на компьютере. Почему же в таком случае в «Ожидания» не попала не менее значимая ***GTA 4***? Простой расчет: в ***Mass Effect*** уже играют владельцы Xbox 360, а новая часть скандального сериала об автоугонщике появится на консолях в лучшем случае в феврале-марте. Следовательно, шансы на выход PC-версии научно-фантастической RPG в будущем году немного выше. С другой стороны, **Rockstar** всегда выпускала порты намного раньше, чем **BioWare**... И все же в этой битве слона с китом мы отдаем предпочтение Mass Effect – в ее качестве сомневаться уж точно не приходится, поскольку можно убедиться в нем самостоятельно. Забавно, но факт: уверенное первое место по числу запросов прохождения и читов на **www.gamefaqs.com** говорит о популярности игры не меньше, чем высокие оценки на **www.gamerankings.com**. Приключения коммандера Шепарда и его интерпланетного экипажа только за первую неделю продаж разошлись тиражом 300 тысяч: геймеры определенно соскучились по космической тематике. Учитывая плачевное положение жанра на PC, остается только уповать на скорое портирование.

10-е МЕСТО



SPORE

Жанр игры: Lifesim
Издатель: Electronic Arts
Издатель в России: «Софт Клаб»
Разработчик: Electronic Arts
Информация в интернете: www.electronicarts.ru/spore
Дата выхода: II квартал 2008 года

Впервые о новой разработке создателя ***SimCity*** и ***The Sims*** **Уилла Райта** (Will Wright) стало известно два с лишним года назад: публичная презентация состоялась на **E3 2005**. С тех пор прошли еще две выставки, яркое шоу превратилось в бизнес-мероприятие, случился десяток-другой событий не меньшей для индустрии важности... а «симулятор вселенной» все так же дорабатывается: этот человек заставляет подождать даже **Electronic Arts.** Не самое высокое место в ожиданиях легко объяснить: все проекты гения из Атланты сложно воспринять в полной мере, пока они не выйдут. Кто мог подумать в свое время, что управление налогами и борьба с транспортными пробками – далеко не самое скучное занятие на свете? Жизнь виртуальных человечков, да еще и без четко прописанной цели? Какая глупость, кто в это станет играть! Но десятки миллионов проданных копий – довод, с которым трудно поспорить. Размах ***Spore*** не оценить ни по роликам, ни по интервью, ни даже вживую – это нечто колоссальное, ему тесно в рамках получасового показа в Лейпциге, где мы видели игру в последний раз. Мозг отказывается воспринимать логическую цепочку между беззаботной жизнью разноцветных амеб и колонизацией планет и окончательно отключается, когда продюсеры начинают расписывать возможности онлайнового режима, где тысячи игроков поведут созданные ими цивилизации на священную войну пятилапых амфибий против чешуйчатокрылых зверящеров. Одно впечатление остается точно: это стоит ждать. Чтобы разобраться, что же там происходит на самом деле.

9-е МЕСТО

ALAN WAKE

Жанр игры: Action/Adventure
Издатель: Microsoft Game Studios
Разработчик: Remedy Entertainment
Информация в интернете: www.alanwake.com
Дата выхода: 2008 год

Темная лошадка от создателей ***Max Payne*** обошла по числу голосов трех именитых соперников и жарко дышит в спины парочке впереди. Финны из **Remedy** третий год создают психологический триллер в духе романов **Стивена Кинга** (Stephen King) о писателе Алане Уэйке, перебравшемся в тихий провинциальный городок, чтобы скрыться от прошлого. Но загадочное исчезновение любимой и бессонница – ерунда по сравнению с тем, что начнется после переезда. Раньше Алан превращал свои кошмары в сюжеты для книг-ужастиков, теперь же, как только стемнеет, чудовища из снов преследуют его наяву. И даже при свете дня нет покоя – персонажи из романов оказываются живыми людьми и погибают так, как было описано Уэйком. Грань между реальностью и вымыслом становится все тоньше, а ночи – все длиннее. А может, он просто потихоньку сходит с ума и все это игры воображения?.. При этом место действия, Брайт Фоллз в штате Вашингтон, донельзя реально, город воссоздан с дотошностью, которой финны отличились еще при моделировании заснеженного Нью-Йорка из Max Payne. Хотя проект анонсировали довольно давно, пока ясна только Adventure-составляющая: герой бродит или катается по окрестностям и общается с местными, которые живут собственной жизнью, как в ***Gothic*** или недавней ***The Witcher***. А вот экшена ни в одном ролике не показывали: Алан с испуганным лицом светит фонариком в темноту и судорожно сжимает рукоять револьвера и тут... все заканчивается. Но тем интереснее дождаться и увидеть, что породили глубины подсознания писателя. И узнать, что же вызывает кошмары.

8-е МЕСТО

DEVIL MAY CRY 4

Жанр игры: Action/Adventure
Издатель: Capcom
Издатель в России: «1С»
Разработчик: Capcom
Информация в интернете: www.devilmaycry.com
Дата выхода: I квартал 2008 года

А вот это уже действительно неожиданно. Почти что неизвестный пользователям PC сериал – и далеко не последняя позиция. То есть, даже несмотря на некачественное портирование (а бывало ли оно когда-то другим?) специального издания третьей части в прошлом году, Данте Спарда приобрел верных поклонников и среди владельцев компьютеров. Причин тому (как и для ожидания продолжения) несколько: редкий для нашей любимой платформы жанр слэшеров вообще и не самый плохой его представитель в частности; бои, не сводящиеся к однообразному шинкованию монстров, но с немалой долей акробатики и пальбы; запоминающиеся персонажи и разухабистый юмор в духе гонконгских боевиков. Еще фанаты бурно обсуждают смену главного героя, но непуганый приверженец Windows разницу между двумя беловолосыми пижонами в алых плащах не сразу и заметит. Интересно другое: **Capcom** – чуть ли не единственная компания, выпускающая исконно приставочную игру одновременно и на PC. То ли японцы столь впечатлены шумихой вокруг ***Assassin's Creed***, то ли придерживаются политики «если уж никаких эксклюзивов, то издадим на всем сразу» (ведь ***Devil May Cry 4*** изначально планировалась только для PlayStation 3), сказать сложно. Ясно одно: в начале будущего года Нерон схлестнется с Альтаиром в жаркой схватке за сердца компьютерных игроков. Кто победит? Будем ждать. И готовьте заранее геймпад поудобнее – такие игры под управление с клавиатуры, как правило, не заточены.

7-е МЕСТО

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

Жанр игры: Action
Издатель: Ubisoft
Издатель в России: GFI/«Руссобит-М»
Разработчик: Ubisoft Montreal
Информация в интернете: splintercell.us.ubi.com/conviction
Дата выхода: I квартал 2008 года

Сэм Фишер – один из немногих популярных героев, которые меняются со временем. В отличие, скажем, от той же Лары Крофт или Мастера Чифа, чьи модели лишь прибавляют в полигонах со сменой поколений игрового железа. Хотя, казалось бы, придумал запоминающийся образ «трехглазого» суперагента – и знай клепай продолжения и дополнения. Но нет, сперва разработчики наголо обрили доблестного сотрудника спецслужб, одели в тюремную робу, заставили внедряться в террористическую организацию и выбирать между жизнями невинных людей и срывом задания, а теперь со скриншотов и артов на нас угрюмо глядит бородач бомжеватого облика. Не придуманный раз и навсегда манекен с обложки, но личность с непростой историей. В финале ***Double Agent*** Сэма преследовали все: бывшие коллеги по Агентству национальной безопасности, ФБР и полиция. Два года спустя изменивший облик Фишер появляется в столице США, чтобы собрать доказательства своей невиновности. Изменится не только герой, но сама основа сериала ***Splinter Cell***: довольно ползания по стенам в темноте, проще всего спрятаться там, где никому в голову не придет тебя искать, – в толпе на улицах средь бела дня. Или залезть под стол в ярко освещенной комнате, в которую вот-вот войдет охранник. После показа игры на майском мероприятии **Ubidays** издатель так и не расщедрился на новую информацию, хотя релиз уже вот-вот. С обидой на **Ubisoft** – ждем марта.

6-е МЕСТО

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

Жанр игры: First-Person Shooter
Издатель в России:
GSC World Publishing
Разработчик: GSC Game World
Информация в интернете:
www.stalker-game.com/clearsky/index_ru.html
Дата выхода: I квартал 2008 года

Чем ближе к верхним позициям списка, тем более предсказуемы названия. ***S.T.A.L.K.E.R.*** два раза подряд побеждала в номинации «Самая ожидаемая игра» на проводимой нашей медиакомпанией ежегодной церемонии **Gameland Award**. О легендарном долгострое можно сказать много чего и плохого, и хорошего, но все же несколько лет напряженной работы киевской студии не прошли даром. Неудивительно, что приквел (а в ***«Чистом небе»*** речь пойдет о предыстории событий игры ***«Тени Чернобыля»***) также вызывает повышенное внимание. Да и ждать в этот раз придется намного меньше: долгие годы проб и ошибок, написания движка позади. Спаянная невзгодами, давшая за время разработки жизнь многочисленным отпочковавшимся коллективам, нынешняя команда четко знает, что и где надо подкрутить, чтоб моторчик жужжал. Например, добавить поддержку DirectX 10. Но обновленная картинка и свежие уровни вроде подземелий Припяти – это так, косметика. А вот война группировок за передел Зоны... Ведь звучит, правда? Хоть и представляет собой совсем не то, о чем думаешь в первую очередь. Вместо похождений сталкера-одиночки почти что в ***Oblivion***-манере – тактический шутер, сражения с участием многочисленных соратников и врагов и зачатки стратегии: чем больше территории захапала твоя «банда», тем сильнее она станет. Больше оружия и бойцов, более продвинутые технологии. Более ожидаемая украинская игра, чем остальные.

5-е МЕСТО

FAR CRY 2

Жанр игры: First-Person Shooter
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в России:
Buka Entertainment
Разработчик: Ubisoft Montreal
Информация в интернете:
farcry.us.ubi.com/teaser
Дата выхода: II квартал 2008 года

Разработчики ***Far Cry***, кажется, неожиданно наткнулись на золотую жилу игрового дизайна. Нам до сих пор неясно, что больше их интересовало – злоключения Джека Картера или все-таки моделирование огромного тропического острова в натуральную величину. К сиквелу **Ubisoft Montreal** одумалась. Никаких мачо в гавайских рубашках! Никакого одноклеточного сюжета! Фокус на окружающую среду. В итоге в ***Far Cry 2*** виртуальных туристов ожидает аж 50 квадратных километров сочных африканских джунглей и саванн. Специально для нужд игры написали движок, отвечающий за интерактивное окружение. В итоге обещают совершенно невероятную систему разрушений (вплоть до выкашивания кустов и деревьев автоматными очередями) и смены погоды (дожди, тайфуны и бури уже есть в списке). Забравшись в ясный денек на пригорок, можно будет разглядеть до 650 метров высокодетализированного ландшафта. Отдельная строка в списке фичей игры – система распространения огня. Нас уверяют, что спалить можно будет буквально любой объект в пределах видимости. Создав такой мир, Ubi решительно отказалась от сюжетных рамок. В Far Cry 2 ты не встретишь скриптов или заданных миссий. Есть лишь одна глобальная цель и множество персонажей, решение проблем которых подталкивает нас еще чуть ближе к финалу. Насколько такая система жизнеспособна, мы сможем оценить... Ой, только не откладывайте релиз.

4-е МЕСТО

STARCRAFT 2

Жанр игры: Real-Time Strategy
Издатель: Blizzard Entertainment
Разработчик: Blizzard Entertainment
Информация в интернете: www.starcraft2.com
Дата выхода: IV квартал 2008 года

Если бы **Blizzard** не существовало, ее нужно было бы выдумать. Это команда, к проектам которой никогда нельзя подготовиться. Как они выглядят на бумаге – совершенно неважно. Ее игры занимают лучшее место в нашем внутреннем «красном уголке» уже после получаса знакомства, хотим мы того или нет, – так нужно. ***StarCraft 2*** – не приквел, которые так любят делать сегодня, не проект в альтернативной реальности и не онлайновый шутер. Это полновесное, абсолютно честное продолжение знаменитой стратегии. Спустя четыре года после событий ***StarCraft: Brood War*** армия королевы зергов сокрушила войска землян. Это позволило выйти из тени Арктуру Мэнску и его Земному Доминиону. Вопреки многочисленным слухам четвертой расы в игре не будет – снова придется выбирать между проворными насекомоподобными зергами, универсальными людьми и мощными, но медлительными протоссами. Не изменятся и два вида ресурсов – вновь придется добывать кристаллы и газ. Все участники конфликта получат новых юнитов, а кампания (по крайней мере за землян) станет нелинейной – как в ***Star Wars: Empire at War***, мы будем выбирать следующее задание на карте Галактики. Однако на самый актуальный вопрос, когда же наконец мы сможем попробовать игру на зуб, представители Blizzard отвечают стандартно: «*Когда доделаем*». «*Мы потратим столько времени и ресурсов, сколько потребуется, чтобы сделать отличную игру*», – заявляет президент компании **Марк Морейм** (Mike Morheim).

3-е МЕСТО

MAFIA 2

Жанр игры: Action/Racing
Издатель: 2K Games
Разработчик: Illusion Softworks
Информация в интернете: www.2kgames.com/mafia2
Дата выхода: 2008 год

Мягкие фетровые шляпы, неповоротливые автомобили и кургузые «Томпсоны» никогда не выйдут из моды. ***Mafia: The City of Lost Heaven*** это наглядно показала всем скептикам. Мучительное ожидание анонса второй части оборвала «утечка» информации из базы немецкого комитета по контролю за развлекательным программным обеспечением USK: для показа на лейпцигской выставке **Games Convention 2007** подготовлен ролик ***Mafia 2***. Вива! Правда, известно об игре не так много: вместо дополнительных подробностей на выставке в Германии всем предлагали сфотографироваться с номером на груди для заведения личного дела. Это, понятно, будет гангстерский боевик с автомобильными погонями, действие которого развернется в безымянном американском городе в начале 1950-х годов. Авторы делают огромную ставку на кинематографичность происходящего и сложный запутанный сюжет с многочисленными действующими лицами. По всем правилам фильмов о мафии тебе разрешат лихо стрелять из автомата, высунувшись из окна несущегося автомобиля, добывать информацию с помощью бейсбольной биты, перевозить товар в замаскированных грузовиках и встречаться с членами «семьи» в роскошных ресторанах. Все это – в живом мегаполисе с насыщенным уличным движением, допотопными трамвайчиками и толпами зевак. Что? Ты уже это видел в 2002 году? Но признайся, ты ведь тоже мечтал о продолжении.

2-е МЕСТО

ASSASSIN'S CREED

Жанр игры: Action
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в России: Акелла
Разработчик: Ubisoft Montreal
Информация в интернете: assassinscreed.uk.ubi.com/experience
Дата выхода: I квартал 2008 года

В назначенное время неуловимый убийца Альтаир на явку не пришел. Легкомысленный обладатель грязно-белого балахона и арсенала колюще-режущих предметов должен был появиться на PC в конце 2007-го, аккурат к новогодней елке. Но то ли растворился в толпе, то ли пережидает в стоге сена, то ли снова отправился на дело, и пока что убийствами влиятельных персон времен Крестовых походов занимаются только обладатели консолей. Ничего, подождем еще немного. Уж слишком соблазнительно выглядят обещания огромного открытого мира с множеством заданий в духе ***GTA***, яростных схваток на мечах, как в ***Prince of Persia*** и многочисленных «тайных» миссий вроде тех, что ты видел в играх серии ***Thief***. Минареты Дамаска, толпа паломников на узких пыльных улочках Иерусалима и заброшенные дозорные башни где-то в горах. С них так удобно осматриваться, готовясь к выполнению очередного заказа. Кроме того, это одна из первых игр, где толпа праздношатающихся статистов – полноценное действующее лицо. Вооруженный ассасин сдвигает капюшон на глаза и спокойно чувствует себя в обществе монахов. Прохожие с подозрением смотрят на выглядывающий из-за пояса нож и пускаются наутек при виде крови. Они же станут надежной защитой расчетливому убийце, желающему незаметно пересечь город, или задержат преследователей, устроив давку.

1-е МЕСТО

FALLOUT 3

Жанр игры: Role-Playing Game
Издатель: Bethesda Softworks
Издатель в России: «1С»
Разработчик: Bethesda Softworks
Информация в интернете: fallout.bethsoft.com/index.html
Дата выхода: IV квартал 2008 года

Догадаться, что же за игра станет самой ожидаемой в 2008 году, оказалось несложно. Надежда ролевого жанра, проект, о котором восторженно говорят даже те, кто никогда не видел ни первую, ни вторую часть, наконец-то обзаведется продолжением. При этом больше всего возмущения у консервативной части фанатов вызывает смена классической изометрии на вид от первого лица, но мы считаем, что вовсе не это определяет соответствие игры духу сериала. К тому же серьезно доработанный движок Oblivion позволяет показать постъядерный мир во всем его трехмерном унынии, а любое изменение, будь то новое оружие или шлем, незамедлительно отобразится на модели персонажа. Основную задачу, отыскать покинувшего убежище № 101 отца главного героя, конечно, выполнять не обязательно. Как и раньше, у тебя есть множество других увлекательных занятий. Стать убийцей и вором. Игроком в азартные игры. Любителем медицинских препаратов. При желании можно просто стереть с лица земли непонравившийся населенный пункт. Разработчики наперебой рассказывают о городке Мегатонна, на главной площади которого осталась неразорвавшаяся атомная бомба. Ты волен помочь жителям обезвредить ее или взорвать неудачников и получить новую сюжетную ветку. Мы, кстати, уже сделали свой выбор, а что выберешь ты?

СПИСОК ВСЕХ ИГР ИЗ ГОЛОСОВАНИЯ

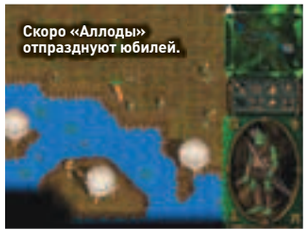
FALLOUT 3	34.93%
ASSASSIN'S CREED	26.26%
MAFIA 2	9,30%
STARCRAFT 2	5.37%
FAR CRY 2	3.79%
S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО	2.86%
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION	1.85%
DEVIL MAY CRY 4	1.76%
ALAN WAKE	1.54%
SPORE	1.28%
MASS EFFECT	1.41%
POSTAL 3	1.15%
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY	0.93%
ALONE IN THE DARK (2008)	0.88%
WOW: THE WRATH OF THE LICH KING	0.79%
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES	0.79%
HEAVY RAIN	0.75%
BATTLEFIELD: BAD COMPANY	0.70%
XENUS 2: БЕЛОЕ ЗОЛОТО	0.70%
EMPIRE: TOTAL WAR	0.70%
LEFT 4 DEAD	0.66%
KING'S BOUNTY. ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ	0.57%
RAGE (2008)	0.48%
COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH	0.31%
ELVEON	0.22%

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Крис Тэйлор, глава студии Gas Powered Games

Год выдался насыщенным на события. Мы издали стратегию ***Supreme Commander***, аддон к ней, а также представили публике ролевой экшен ***Space Siege***. Да, у нас много проектов в разработке! Например, мы выпустили второе дополнение к Supreme Commander. Открою вам большой секрет: **Gas Powered Games** скоро анонсирует еще одну компьютерную игру, и она не похожа ни на что из того, что мы делали раньше.



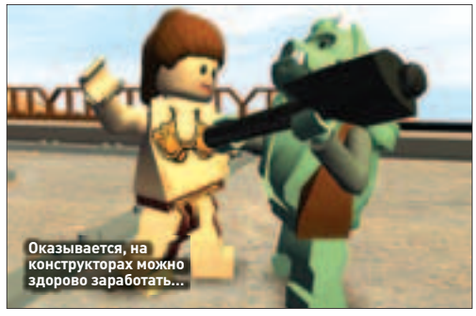
Скоро «Аллоды» отпразднуют юбилей.

В 1998 году студия **Nival Interactive** выпустила ролевую игру ***«Аллоды: Печать тайны»***, ныне считающуюся в России классикой. И вот спустя десять лет нас ждет возвращение в полюбившуюся многим фэнтези-вселенную. Компания **Nival Online** анонсировала первую разработку своей внутренней студии – многопользовательскую ролевую игру ***«Аллоды Онлайн»***. По словам создателей этой MMORPG, у проекта самый высокий бюджет в истории российского игростроения. Релиз «Аллоды Онлайн» намечен на первый квартал 2009 года.

43

% американцев никогда не играли в видеоигры со своими детьми

TRAVELLER'S TALES КУПИЛИ ЗА 200 МИЛЛИОНОВ



Оказывается, на конструкторах можно здорово заработать...

LEGO Batman станет первой игрой Traveller's Tales, которую издаст WBIE.

Недавно **Warner Bros. Interactive Entertainment**, «игровое» подразделение медиаконцерна **Time Warner**, привлекло инвестиции в размере 500 миллионов долларов. Вице-президент компании **Саманта Райан** (Samantha Ryan) пообещала, что деньги будут потрачены с умом: на них купят парочку перспективных студий. И правда, на днях WBIE приобрела английскую **Traveller's Tales**. Последняя хорошо известна по дилогии ***LEGO Star Wars***, а также по серии игр о биониклах. В Traveller's Tales трудится двести человек, компания располагает офисами в Англии, Ирландии и Сербии.

Вместе со студией «братцам Уорнерам» досталось и издательское подразделение **TT Games Publishing**. За все это хозяйство WBIE, согласно неофициальной информации из надежных источников, заплатила 100 миллионов евро. Сумму планируется выплатить в течение пяти лет. Большая ее часть уйдет управляющему директору Traveller's Tales **Джону Бертону** (Jon Burton), владевшему 80 процентами акций студии. Дорогая покупка, ничего не скажешь. Однако руководство WBIE уверено: вложения окупятся сторицей. Две части LEGO Star Wars разошлись по миру тиражом 12 миллионов экземпляров. Возможно, подобный успех ждет и аркаду ***LEGO Batman***.

УОЛБЕРГ СЫГРАЕТ МАКСА ПЭЙНА

Уолберг «пристреливается» к роли Пэйна.

Макс Пэйн собственной персоной.

Права на экранизацию великолепного экшена ***Max Payne*** были куплены компанией **20th Century Fox** еще пять лет тому назад. Тогда киношники на все лады расхваливали свое приобретение, уверяя, что полицейский вне закона Пэйн – идеальный герой боевика и они с превеликим удовольствием перенесут на большой экран сюжет игры финской студии **Remedy Entertainment**. Как известно, Голливуд по расторопности даст фору даже черепахе, а потому о фильме давно не было вестей. Но кажется, дело сдвинулось с мертвой точки. Если верить информации популярного журнала **Variety**, уже найдены режиссер и исполнитель главной роли. Руководить съемками поручено **Джону Муру** (John Moore), известному по неплохим фильмам **«В тылу врага»** и **«Полет феникса»**. Ну а главную роль 20th Century Fox предложила **Марку Уолбергу** (Mark Wahlberg), звезде таких картин, как **«Ограбление по-итальянски»**, **«Отступники»**, **«Планета обезьян»** и **«Идеальный шторм»**. Съемки могут начаться уже в будущем году, как только актер завершит работу над триллером **«Милые кости»** режиссера **Питера Джексона** (Peter Jackson).

Акелла

ACTION

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S
CREED™

UBISOFT

Революционная система управления персонажем.

Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.

Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.

Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.

Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com; Игры с доставкой www.cdgames.ru;
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@saamet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)287-34-42, akellaekb@ekb.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

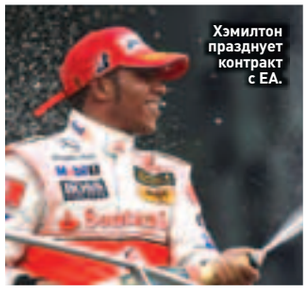
Союз · Полет Навигатора · М.Видео · Настроение!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "АкеЗона" и "Настроение"

www.akella.com

Акелла

РЕКЛАМА


Хэмилтон празднует контракт с EA.

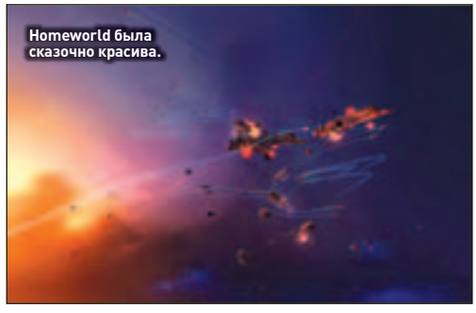
Недавно глава **EA Sports Питер Мур** (Peter Moore) заявил, что линейка спортивных игр Electronic Arts скоро станет интереснее для европейской публики. «Электроники» заинтересовались **«Формулой 1»**! Раньше права на создание игр, посвященных этому зрелищному виду автогонок, принадлежали **Sony**, но срок действия лицензии истек. По данным газеты **The Sun**, EA подписала 10-миллионный контракт с гонщиком **Льюисом Хэмилтоном** (Lewis Hamilton), занявшим второе место на прошлом чемпионате «Формулы 1». Ходят слухи, что именно он появится на обложке F1-игры, которую «электроники» выпустят уже в 2008 году.

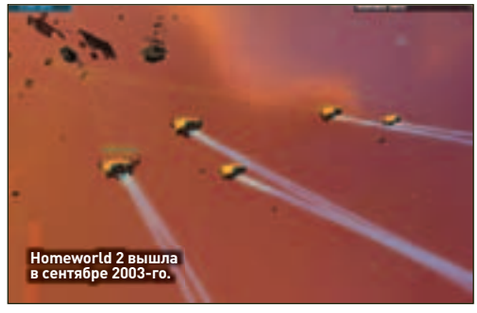
Рэймонд – продюсер Assassin's Creed.

Компания **«Акелла»**, издающая в России амбициозный экшен ***Assassin's Creed***, презентовала игру на минувшей выставке **«ИгроМир»**. Мероприятие посетила продюсер проекта – красивая и обаятельная **Джейд Рэймонд** (Jade Raymond). Assassin's Creed, которая появится на PC в начале 2008 года, будет выглядеть так же хорошо, как на консолях нового поколения. А вот играть в этот экшен на клавиатуре не рекомендуется, и потому советуем тебе обзавестись геймпадом. Assassin's Creed стоит трат – только за первую неделю продаж на консолях она разошлась тиражом свыше миллиона экземпляров.

ХОДЯТ СЛУХИ

HOMEWORLD ВОЗВРАЩАЕТСЯ?


Homeworld была сказочно красива.

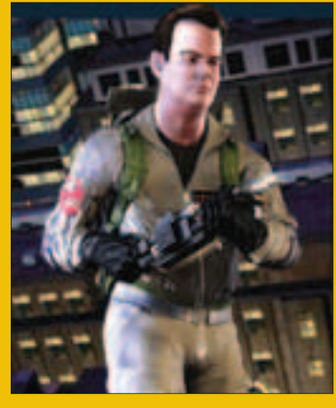

Homeworld 2 вышла в сентябре 2003-го.

Relic Entertainment по праву считается одной из лучших студий, специализирующихся на стратегиях в реальном времени. Ее ***Company of Heroes*** получила от критиков более высокие оценки, чем великая ***StarCraft***. К ***Warhammer 40.000: Dawn of War*** клепают уже третий по счету адд-он – фэнам все мало. Однако дебютировала Relic в 2000 году блистательной ***Homeworld***, поразившей поклонников жанра продуманным геймплеем, качественной трехмерной графикой и запоминающимся сюжетом. Сиквел оказался лишь немногим хуже.

В 2004 году Relic была куплена издательством **THQ**. Поскольку права на Homeworld остались у **Sierra Entertainment**, многие посчитали, что третью часть ждать не стоит. Как оказалось, напрасно. Представители THQ неожиданно признались: еще в июле 2006-го они выкупили серию у **Vivendi Games** (Sierra Entertainment – часть этой компании). Информация породила бурю слухов, содержание которых сводится к простой идее: Relic Entertainment вовсю работает над ***Homeworld 3***. Увы, со стороны THQ подтверждения не последовало, издательство отказалось от комментариев. Однако, согласись, бессмысленно за большие деньги покупать права на хитовую серию и не использовать их. Так что официального анонса Homeworld 3 можно ждать в любую минуту.

ОХОТНИКИ СНОВА В СТРОЮ

Ghostbusters можно считать третьей серией «Охотников за привидениями».


Эйкройд подарит Ghostbusters свою внешность, свой голос и свой сценарий.

Несколько месяцев назад прекрасный комедийный актер **Дэн Эйкройд** (Dan Aykroyd) проболтался об участии в разработке игры по мотивам **«Охотников за привидениями»**. Он не стал уточнять, какая компания занята созданием проекта. Что ж, время расставило точки над i. **Sierra Entertainment**, дивизион компании **Vivendi Games**, официально анонсировала ***Ghostbusters: The Video Game***.

Отношение к интерактивным «Охотникам за привидениями» крайне серьезное. Задействованы все ключевые актеры из двух фильмов, снятых в 80-х годах прошлого века: Дэн Эйкройд, **Билл Мюррей** (Bill Murray), **Гарольд Рэмис** (Harold Ramis) и **Эрни Хадсон** (Ernie Hudson). Актеры охотно согласились подарить свою внешность героям Ghostbusters: The Video Game и озвучить персонажей. Сюжет игры сочиняют Эйкройд и Рэмис, авторы сценария обеих частей «Охотников». Разработкой многообещающего комедийного экшена о новой атаке привидений на Нью-Йорк занята студия **Terminal Reality**, известная по кровавой дилогии ***BloodRayne***. Игра появится осенью 2008 года на PC и консолях нового поколения.

RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

- Начни свой героический путь в новом стартовом городе Горовин
- Играй новой драконоподобной расой Сарнаков
- Подними боевой и ремесленнический уровень до 80-го
- Исследуй новые земли Бездны Робких, пройдя сотни новых квестов

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАЧИНАЮТСЯ С EVERQUEST II!

ГОД УСПЕХА В РОССИИ!

EVERQUEST II

ПО-РУССКИ

RISE OF KUNARK

WWW.AKELLA-ONLINE.RU

© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и/или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.

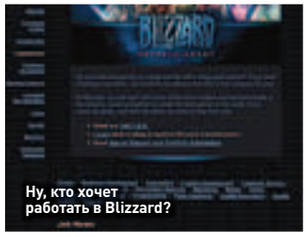
SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Акелла online

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джон Кармак, технический директор и сооснователь id Software

Недавно мы открыли новое подразделение в компании **id Software** и назвали его **id Mobile**. Чем оно будет заниматься, спросите вы? Созданием игр для всевозможных сотовых телефонов и карманных консолей. А началось все с того, что я купил себе мобильник. Как-то раз со скуки стал играть на нем и подумал: «Как все запущено! Я могу сделать куда лучше». Так мы создали ***Doom RPG*** и ***Orcs & Elves***, а теперь вот id Mobile…



Ну, кто хочет работать в Blizzard?

Ребята из **Blizzard Entertainment** обожают намеки. Последний пример: на официальном сайте компании в канун Хэллоуина появилось объявление о вакансиях. Набирают разработчиков для неанонсированного многопользовательского онлайнового проекта. В графе, где обычно пишется название игры, значилось: TOP SECRET. Поскольку любопытное объявление вывесили накануне бесова праздника Хэллоуин, тут же пошли пересуды о том, что компания наконец-то взялась за MMORPG по мотивам ролевого экшена ***Diablo***. А почему бы и нет?

2,9

миллиона экземпляров – таким тиражом разошлась по миру FIFA 08

DEUS EX 3 КУЮТ В КАНАДЕ

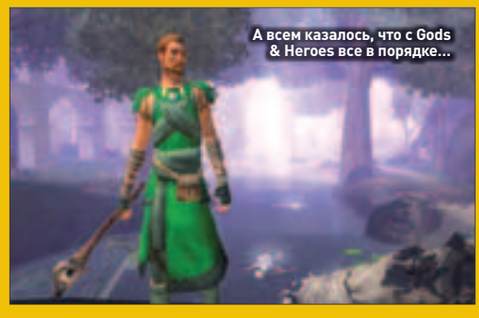
Третью часть Deus Ex не стоит ждать раньше 2009 года.

Deus Ex была одной из лучших игр 2000 года.

Британское издательство **Eidos Interactive**, принадлежащее компании **SCi Entertainment**, объявило об открытии новой студии. Назвали ее бесхитростно – **Eidos Montreal**, и расположена она, как несложно догадаться, в Канаде. Если верить официальным заявлениям, студия займется разработкой игр исключительно высокого уровня. Сейчас в Eidos Montreal трудится около сотни сотрудников, но в течение года ее штат должен вырасти до трехсот пятидесяти человек. **Стефан Даст** (Stephane D'Astous), променявший деятельность в издательстве **Ubisoft** на руководящий пост в новой студии, говорит, что работа над играми будет вестись небольшими командами, до восьмидесяти человек. И никто их не станет торопить, поскольку ориентировочный срок создания проекта – от восемнадцати месяцев до двух лет.

Переходим к главному: первой игрой Eidos Montreal будет ***Deus Ex 3***, продолжение культовой киберпанковской серии. К сожалению, Стефан Даст не пожелал делиться деталями, и нам неизвестно, когда и на каких платформах выйдет этот ролевой шутер. По слухам, игру стоит ждать не раньше 2009 года и появится она на PC и консолях нового поколения. В интернет уже просочился первый рекламный ролик Deus Ex 3, геймплейных кадров в нем нет, да и смысл загадочен. Голос за кадром вещает о человечестве, познавшем свой потенциал. Интригуют, гады…

СУДЬБА STAR TREK ONLINE ПОД ВОПРОСОМ



А всем казалось, что с Gods & Heroes все в порядке…

Ходят слухи, что Star Trek Online может стать бесплатной MMORPG.

Пару месяцев назад студия **Perpetual Entertainment** объявила о прекращении разработки онлайновой ролевой игры ***Gods & Heroes: Rome Rising***. Сообщение прозвучало как гром среди ясного неба, поскольку MMORPG, казалось, была близка к релизу. Однако разработчики приняли решение заморозить проект и сосредоточили усилия на другой своей игре – ***Star Trek Online***.

Как стало известно на днях, дела Perpetual Entertainment идут хуже некуда. Собственно говоря, самой студии больше нет. Об этом стало известно от южнокорейской компании **Gravity** (издатель ***Ragnarok Online***), которая в свое время инвестировала в разработчика Gods & Heroes 9 миллионов долларов и теперь беспокоится, получит ли их обратно. Оказалось, Perpetual Entertainment закрыта, а все ее хозяйство отошло другой фирме – **Perpetual LLC**. Последняя, в свою очередь, была куплена неким медиахолдингом, который планирует дебютировать на игровом рынке с Star Trek Online. Причем MMORPG постигнет множество изменений – она упростится и, может быть, станет бесплатной. Если, конечно, доживет до релиза…

КВЕСТ

отель
У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО РОМАНА БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

ВНИМАНИЕ, НОУТБУКИ!
MSI
innovation with style!
НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?
ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!
ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.[illegible].RU WWW.[illegible].RU
WWW.[illegible].RU
NOUT@AKELLA.COM
РЕКЛАМА

Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный район, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно сошедшая лавина парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице надолго. Неизвестно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Подозрение падает на всех... Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.

© 2007 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com;
Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультигрейд" - www.multitrade.com.ua.Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге
Дистрибьюторское подразделениекомпании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Dead Rising появится на PC?

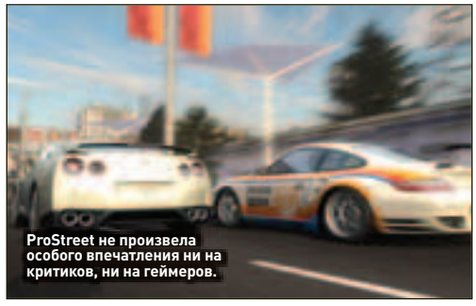
Японское издательство **Capcom** отчиталось о своих доходах за последние полгода. Компания заработала 1.6 миллиарда йен (примерно 14.2 миллиона долларов). Это меньше, чем за тот же период прошлого года. Винить стоит PC-версию экшена ***Lost Planet: Extreme Condition***. В США, к примеру, пока купили всего лишь 12 620 экземпляров этой игры. Так что неясно, захочет ли Capcom портировать на персоналку сиквел. Он еще не анонсирован, зато известно название: ***Lost Planet Colonies***. Но не спеши расстраиваться – по слухам, японская компания решила портировать на PC свой веселый зомби-экшен ***Dead Rising***.

Activision обещает Бонду заботу и любовь.

Пару лет назад Джеймс Бонд вырвался из сетей **Electronic Arts**. Вплоть до 2014 года права на разработку и издание игр о бесстрашном агенте 007 принадлежат **Activision**. Исполнительный директор компании **Роберт Котик** (Robert Kotick) недавно заявил, что EA не уделяла Бонду особого внимания, поскольку и без него владела множеством хитовых серий. Activision же, наоборот, делает ставку на супершпиона и не намерена экономить на качестве игр. По словам Котика, сейчас компания трудится сразу над двумя экшенами о Бонде (один из них точно создается в стенах студии **Treyarch**).

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

EA ИЗВИНИЛАСЬ ЗА ОБНАЖЕНКУ


ProStreet не произвела особого впечатления ни на критиков, ни на геймеров.

В EA все уже пожалели о столь «раскрепощенной» рекламе.

Оценка критиками рейсинга ***Need for Speed ProStreet*** оказалась довольно низкой, да и геймеры ропщут: мол, серия топчется на месте. Пиарщики издательства **Electronic Arts** подумали о том, как повысить интерес к игре, и решили прибегнуть к проверенному временем методу: показать народу груди. Вызывающую рекламу ProStreet сняли в Англии. Для участия в фотосессии были приглашены две модели – Бекки и Эми. Дамы известны тем, что регулярно обнажаются на **Page 3.com** – сайте, принадлежащем британскому таблоиду **The Sun** и предлагающем публике мягкое порно. Бекки и Эми охотно «посветили» грудями возле роскошного красного «Феррари». Потом на снимки поставили логотипы ProStreet и Electronic Arts, и реклама попала в интернет. Разумеется, она многим пришлась не по душе, ведь серия Need for Speed нацелена на широкую аудиторию, а не только на взрослых. Пришлось «электроникам» быстренько сворачивать пиар-акцию и закрывать доступ к сайту, где была выложена фотосессия. *«Мы сожалеем, что откровенные снимки попали в интернет прежде, чем прошли полную процедуру утверждения*, – заявил представитель EA. – *Они недопустимы для рекламы Need for Speed. Подобное больше не повторится»*. Впрочем, реклама вызвала отвращение далеко не у всех. Оно и понятно, Бекки и Эми – симпатичные девчонки.

ВЫХОДЦЫ ИЗ PYRO ДЕЛАЮТ МУЛЬТФИЛЬМ

В Pyro решили попробовать силы в «несерьезном» жанре.

Над Planet 51 работает сценарист «Шрэка».

Давненько ничего не было слышно о создателях серии тактических стратегий ***Commandos*** – компании **Pyro Studios**. После выхода провального шутера ***Commandos Strike Force*** разработчики будто в воду канули. К счастью, они не теряли времени даром. Pyro увлеклась анимацией! **Хорхе Бланко** (Jorge Blanco) и **Хавьер Абад** (Javier Abad) в свое время работали над Commandos, а сейчас заправляют мадридской компанией **Ilion Animation Studios**. Дебютным проектом студии станет полнометражный компьютерный мультфильм **Planet 51** о космонавте, попавшем на планету, обитатели которой панически боятся вторжения инопланетян. Сценарий сочинил автор «Шрэка» **Джо Стиллман** (Joe Stillman). Финансировать и выпускать мультик в кинопрокат вызвалась американская **New Line Cinema**. Заявленный бюджет Planet 51–60 миллионов долларов, премьера намечена на март 2009 года. Выпуск мультфильма подобного уровня традиционно подкрепляется изданием игры по мотивам. Как ты, вероятно, уже догадался, производством интерактивной версии Planet 51 займется Pyro Studios. Игра выйдет на PC и консолях нового поколения.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА

ЗНАКОМЫЙ ГОРОД

ПУГАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА

КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА

eden GAMES

ATARI

© 2007 ООО "Акелла"
© 2006 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS.
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalya@ctnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akellaspmsg@box.ru
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полюс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла").
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Акелла

РЕКЛАМА

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Роберт Котик, глава издательства Activision

Недавно попал в пренеприятнейшую историю. Я проходил таможенный досмотр в аэропорту, и пришлось снять брючный ремень. Мне предстоял международный перелет, до конца регистрации на рейс оставалась меньше двадцати минут. Пройдя таможню, я побежал на самолет. И вдруг понял, что забыл надеть ремень. С меня свалились брюки. Я запнулся и упал. Но самое смешное – рейс задержали на четыре часа.

Beowulf должен быть только один!

В марте 2006 года немецкая компания **4Head Studios** объявила о разработке экшена ***Beowulf***, в основе которого лежит средневековая эпическая поэма. Потом на сцене появились киношники, затеявшие фильм **«Беовульф»**, а издательство **Ubisoft** вызвалось делать игру по мотивам. Неожиданно издатели потеряли всякий интерес к проекту 4Head Studios. Однако немцы нашли изящный выход из сложной ситуации – они продали кинокомпании **Paramount Pictures** торговую марку и веб-сайт своего Beowulf и прекратили разработку.

21

миллион баксов заработал боевик Hitman за первые пять дней проката

«МОРСКОЙ ВОЛК» СМЕНИЛ ХОЗЯИНА

«Пираты Карибского моря» – знаменитый хит «Морского волка».

«Морской охотник» теперь служит «Акелле».

Российская компания **«Акелла»** у многих геймеров ассоциируется прежде всего с сериалом **«Корсары»**. Одноименная игра, ***«Пираты Карибского моря»*** и ***«Корсары 3»*** были разработаны ее внутренней студией **«Морской волк»**. Именно эту славную команду «Акелла» на днях продала фирме **«1С»**. Студия, собравшая профессионалов высочайшего уровня, сейчас трудится над экшеном **«Капитан Блад»** для PC и консоли Xbox 360. Надо заметить, что «Морской волк» – одна из немногих российских команд, умеющих делать игры для приставок. Тем ценнее покупка для «1С». Сумма сделки пока не разглашается. Зато достоверно известно, что «Акелла» получит все права на симулятор торпедных катеров времен Второй мировой войны ***«Морской охотник»*** и самостоятельно выпустит его во всем мире. Ранее в издателях игры значилась «1С». «Морской охотник», известная на Западе под названием ***PT Boats: Knights of the Sea***, станет первой отечественной игрой, поддерживающей DirectX 10. Не удивительно, что проектом живо интересуются зарубежные геймеры.
Что касается «Морского волка», то, как только студия завершит «Капитана Блада», она займется мультиплатформенными разработками по ряду известных брендов.

ТРУДНЫЕ ВРЕМЕНА ДЛЯ СУПЕРГЕРОЕВ

Cryptic избавилась от City of Heroes.

Супергероев Marvel не пускают в онлайн.

Тучи сгущаются над многопользовательской ролевой игрой ***Marvel Universe Online***, анонсированной еще в 2006 году. Официальных заявлений пока не прозвучало, но с супергеройской MMORPG явно творится что-то неладное. Она то ли уже заморожена, то ли близка к закрытию.
Все началось с того, что из анонимных, но вполне надежных источников поступила тревожная информация: **Microsoft** планирует отказаться от одного из своих крупных проектов. Какие потенциальные хиты компания издаст в ближайшем будущем? Перечисляем: экшен ***Alan Wake***, ролевка ***Fable 2***, стратегия ***Halo Wars*** и онлайновая RPG по лицензии комикс-империи **Marvel** – Marvel Universe Online. *«У нас все путем!»* – поспешили успокоить геймеров создатели первых трех названных игр. А вот руководство **Cryptic** промолчало. Недавно студия продала права на свои игры ***City of Heroes*** и ***City of Villains*** издательству **NCsoft**. *«Мы высвобождаем ресурсы для будущих проектов*, – объясняли решение боссы Cryptic. – *Вскоре анонсируем нечто очень интересное»*. И ни слова о своей Marvel Universe Online. Очень подозрительно.

Акелла

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

ОХОТА НА ФЮРЕРА

АРХИВЫ НКВД

Особенности игры:

- Исторический детектив в антураже третьего рейха
- Фотореалистичная графика
- Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
- Захватывающий псевдореалистический сценарий
- Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

http://hitlercaput.akella.com

SPLINE

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mregbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Первый скриншот Vegas 2.

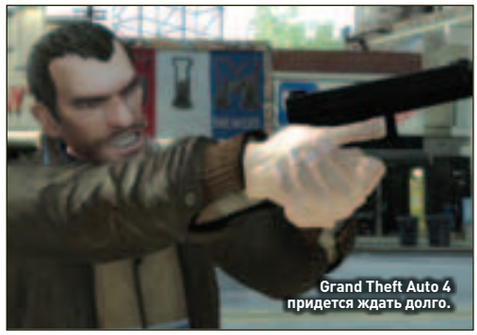
Если ты прошел шутер ***Tom Clancy's Rainbow Six Vegas***, то вряд ли сдержал разочарованный возглас, увидев на экране надпись «Продолжение следует». К счастью, нас не заставили пять лет ждать сиквела. ***Vegas 2*** выйдет уже в марте 2008-го и станет подаркам всем фэнам серии ***Rainbow Six***, которая как раз отметит десятилетний юбилей. Издательство **Ubisoft** не посчитало нужным делиться подробностями проекта, ограничившись стандартным для таких случаев набором обещаний: графика станет еще краше, геймплей – вдумчивее и разнообразнее, не обойдется и без новых многопользовательских режимов.

Interplay подумывает воскресить MDK.

Компания **Interplay**, обессмертившая свое имя RPG-сериями ***Fallout*** и ***Baldur's Gate***, в последнее время влачила жалкое существование. Казалось, еще чуть-чуть, и она окончательно разорится. Естественно, все необычайно удивились, когда Interplay объявила, что снова открывает внутреннюю студию и намерена вновь делать игры. Компания уже приступила к созданию неназванного онлайнового проекта. Она также ищет инвесторов для ***Fallout Online*** (бюджет этой MMORPG должен составить не меньше 75 миллионов долларов) и подумывает о новых частях ***Earthworm Jim***, ***Descent*** и ***MDK***. Удачи, Interplay!

ХОДЯТ СЛУХИ

GTA 4 НЕ ВЫЙДЕТ В 2008-м?


Grand Theft Auto 4 придется ждать долго.

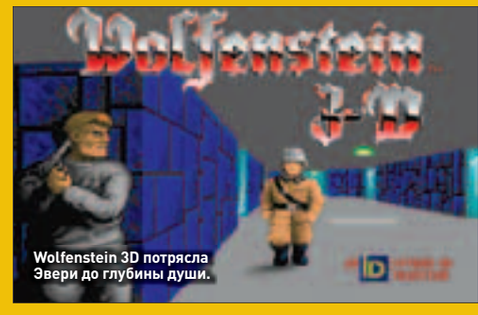
Миллионы геймеров с нетерпением ждут релиза криминального экшена ***Grand Theft Auto 4***. Причем в отличие от братьев-консольщиков мы, владельцы PC, уже смирились с мыслью, что после выхода игры нам придется еще как минимум полгода ждать появления порта. Первоначально компания **Take-Two Interactive** обещала издать GTA 4 в октябре 2007 года. Увы, **Rockstar North** не успела к сроку и выпуск игры официально перенесли на первый финансовый квартал 2008-го, который у Take-Two длится с февраля по апрель. Ладно, сказали персональщики, если GTA 4 выйдет весной, ее успеют портировать до конца года.

К сожалению, долгожданная игра не появится ни в феврале, ни в апреле. Председатель совета директоров Take-Two **Штраус Зельник** (Strauss Zelnick) недавно заявил: «*Мы обязательно сообщим всем точную дату релиза Grand Theft Auto 4, но не готовы сделать это прямо сейчас*». Если вкратце пересказать его речь, то, пропустив предрождественский сезон, на который приходится пик покупательского интереса, издательству больше некуда спешить. Rockstar North предоставят столько времени, сколько потребуется, а значит, премьера GTA 4 может состояться и в августе, и в октябре. Похоже, персональщики не увидят игру в 2008-м. Впрочем, пока еще можно надеяться на лучшее...

Зельник уверяет, что GTA 4 будет лучшей игрой в серии.

ЗАБАСТОВКА СЦЕНАРИСТОВ УДАРИЛА ПО WOLFENSTEIN

Эвери бастует.

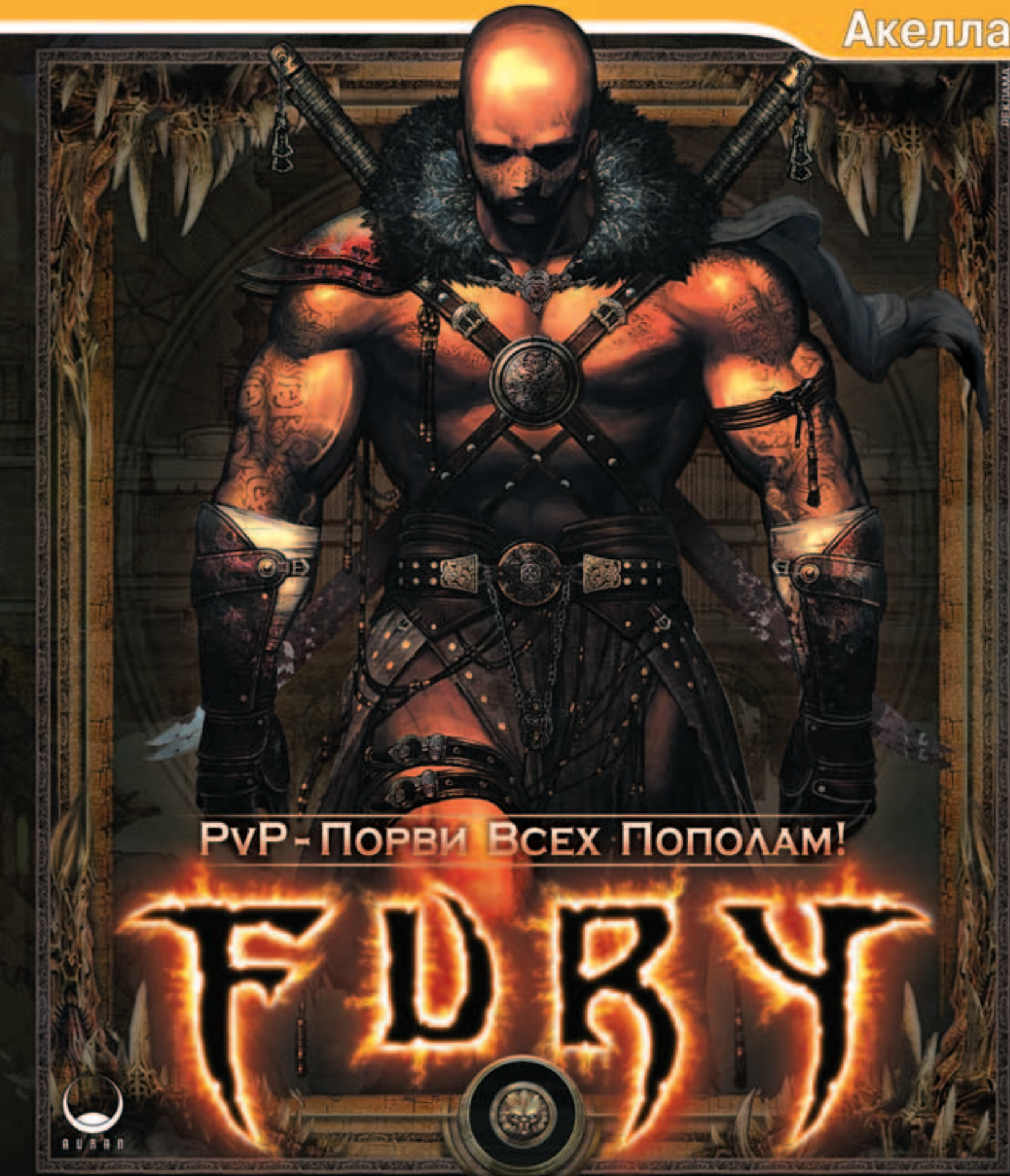


Wolfenstein 3D потрясла Эвери до глубины души.

Сценарист **«Сайлент Хилла»** и **«Беовульфа» Роджер Эвери** (Roger Avary) в последние месяцы был занят киноадаптацией шутера ***Return to Castle Wolfenstein***. Обладатель «Оскара» уверяет, что ***Wolfenstein 3D*** стала первой игрой, благодаря которой он перенесся в иной мир. Поэтому, когда Эвери предложили занять место режиссера Return to Castle Wolfenstein, он согласился не раздумывая. И тут же засел за сценарий фильма. Фэнам серии **id Software** Роджер пообещал «попкорновый приключенческий боевик».

Работа над сюжетом была близка к завершению, когда в США разразилась масштабная забастовка. **Гильдия сценаристов** потребовала увеличить отчисления от продажи телесериалов и фильмов на DVD-дисках и через интернет. **Союз продюсеров кино и телевидения** отказался принять условия. В результате 12 тысяч сценаристов выключили компьютеры. Эвери – в их числе. Поскольку сценарий Return to Castle Wolfenstein не готов, продюсеры фильма не могут определить дату начала съемок. Однако Эвери не намерен работать, пока длится забастовка, а она может затянуться.

РЕКЛАМА



PvP - Порви Всех Пополам!

FURY

AURAN

Fury is copyright 2007 Auran Games Pty Ltd. All rights reserved. "Auran", the Auran logo, "Fury", and the Fury logo are trademarks or registered trademarks of Auran Holdings Pty Ltd. All other trademarks are properties of their respective owners and are used with permission. All rights reserved. For more information, see http://www.unleashthefury.com

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com.
Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalyi@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "Союз", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

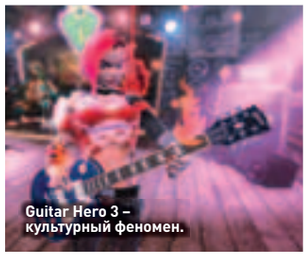
www.akella-online.ru

Акелла online

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Алексей Пажитнов, гейм-дизайнер, создатель Tetris

Что я думаю о российской игровой индустрии? Ну, два или три года назад мне казалось: есть кое-какие подвижки к лучшему. Были три или четыре мощные компании, они неплохо развивались.
Но позже они… нет, не облажались, скорее забуксовали. Сейчас в стране есть несколько крупных компаний, но они заняты в основном локализацией западных игр для отечественного рынка. К сожалению, это бизнес.



Guitar Hero 3 – культурный феномен.

Музыкальная игра ***Guitar Hero 3: Legends of Rock***, которая вышла не только на консолях, но и на PC, лишь за первую неделю продаж принесла издательству **Activision** астрономические 115 миллионов долларов. Это лучший старт проекта в истории компании. Сей факт не оставили без внимания создатели анимационного сериала **«Южный парк»**. Один из последних эпизодов, показанных по ТВ, полностью посвящен Guitar Hero. Может, и за эту серию «Южному парку» присудят **«Эмми»**, как было в случае с **Make Love Not Warcraft**?

9.3

миллиона – столько подписчиков сейчас у MMORPG World of Warcraft

BUNGIE ЗАНЯТА НОВЫМИ ПРОЕКТАМИ

Bungie посвятила Halo почти десять лет.

Если верить Райану, в Bungie все счастливы.

Bungie Studios, известная всем и каждому уберпопулярной шутер-серией ***Halo***, совершила невозможное – сумела обрести свободу. «Колобок» сбежал от лисы-**Microsoft** и сейчас крепко задумался: чем бы заняться? Что ж, планов у Bungie громадье. Студия откупилась от Microsoft, однако это вовсе не означает, что никто в ней больше и слышать не желает о Мастере Чифе. Как раз наоборот, компания планирует продолжить серию Halo, права на которую с недавних пор принадлежат «дому Билла Гейтса». «*Да, некоторые из наших парней уже почти десять лет трудятся над интерактивными приключениями Мастера Чифа и подустали от него*, – признался управляющий Bungie **Гарольд Райан** (Harold Ryan). – *Однако у нас в штате нет недостатка в сотрудниках, кто был бы счастлив трудиться над Halo. Работа над очередной частью идет полным ходом*».
Впрочем, Bungie боролась за свободу вовсе не ради Halo. По словам Райана, ведущие специалисты студии сейчас обсуждают парочку новых проектов, каждый из которых является новой интеллектуальной собственностью. Проще говоря, не имеет отношения к какой-либо уже существующей игре, фильму или книге. Возможностей компании хватит для того, чтобы разрабатывать два, а то и три проекта одновременно. Издавать новые игры Bungie, скорее всего, будет Microsoft.

TAKE-TWO НЕ ПРОДАЕТСЯ

Take-Two до сих пор отдувается за GTA: San Andreas.

Реклама GTA 4 уже висит во многих городах мира.

Издательство **Take-Two Interactive** обладает феноменальной способностью ввязываться в скандалы и терять на этом деньги. К примеру, оно только сейчас урегулировало гражданский иск касательно злополучной эротической мини-игры, спрятанной в экшене ***Grand Theft Auto: San Andreas***. Вне зала суда было заключено соглашение, по которому всем обиженным либо заменят диск с игрой, либо выплатят компенсацию в размере 35 долларов. Take-Two планирует потратить на возмещение «морального вреда» свыше миллиона долларов. Впрочем, сейчас компания не испытывает недостатка средств. Она договорилась с потенциальными кредиторами о возможности предоставления займа до 140 миллионов долларов.
Несмотря на оптимистичный настрой руководства Take-Two, в последнее время с новой силой зациркулировали слухи о возможной продаже издательства. Мол, об этом даже предупредили акционеров. Однако глава Take-Two **Штраус Зельник** (Strauss Zelnick) опроверг домыслы. «*Я заинтересован в развитии нашего бизнеса, а не в его продаже*, – заявил он. – *Компания будет расти!*»

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

Огромный волшебный мир, открытый для исследования

Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Мощный многопользовательский режим

6 героев со своими со своими преимуществами и недостатками

ACTION RPG

ASCARON

FALLEN ANGEL

SACRED 2

www.akella.com

© 2007 "ASCARON"

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalry@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 262-49-65.

Акелла

РЕКЛАМА

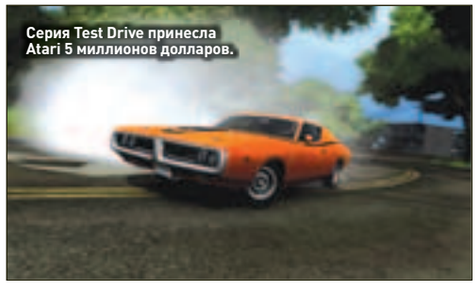
А в Playboy она голая!

Американский журнал для мальчиков-зайчиков **Playboy** четвертый год подряд публикует на своих страницах компьютерных красоток в самых эротических позах. В этот раз для декабрьского номера согласились «сняться» Билли Чеч и Эбби Блэк из ***Clive Barker's Jericho***, Кира из ***Age of Conan: Hyborian Adventures***, Морин из ***The Witcher***, Эйканна из ***Conan***, Йоко Ретомото из ***Kane & Lynch: Dead Men***, а также Сара Моррисон из ***Tabula Rasa***. Девицы оказались скромницами, и лишь некоторые из них частично оголились. Суммы гонораров, которые Playboy заплатил девушкам за фотосессию, держатся в строгом секрете.

Ньюэлл и Принц – друзья навеки?

Мы так надеялись, что режиссер **Майкл Бэй** (Michael Bay) приступит к съемкам приключенческого фильма по мотивам экшен-серии ***Prince of Persia*** сразу по завершении работы над **«Трансформерами»**. Увы, мистер-крутые-спецэффекты выбыл из проекта. Оптимус Прайм интересует его больше, чем безымянный принц, и он предпочел заняться **«Трансформерами 2»**. Теперь кинокомпания **Disney** предложила режиссерский пост шестидесятипятилетнему **Майку Ньюэллу** (Mike Newell), снявшему **«Гарри Поттера и Кубок Огня»**. В любом случае съемки не начнутся, пока продолжается забастовка **Гильдии сценаристов Америки**.

ATARI ПРЕКРАЩАЕТ ДЕЛАТЬ ИГРЫ


Серия Test Drive принесла Atari 5 миллионов долларов.

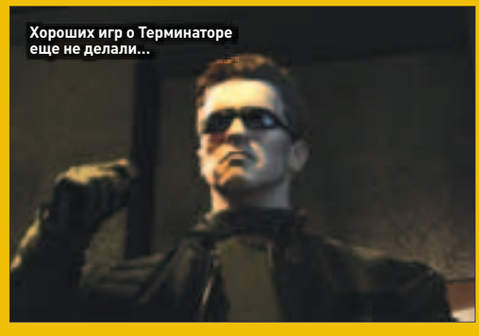
The Witcher не спасла Atari.

На протяжении нескольких лет американское издательство **Atari** балансировало на краю финансовой пропасти. Сегодня, похоже, достаточно дуновения ветерка, чтобы компания ухнула вниз. Как стало известно из официальных документов, за последние полгода Atari понесла убытки в размере 19.6 миллиона долларов. Поскольку кризис длится уже давно, компания, пытаясь спастись, распродала свои студии, включая **Shiny Entertainment** и **Reflections Interactive**, а также права на популярные экшен-серии ***Driver*** и ***Stuntman*** и шутер ***TimeShift***. Не помогло. То ли не снеся позора, то ли по приказу акционеров исполнительный директор издательства **Дэвид Пирс** (David Pierce) подал в отставку. Кроме того, было объявлено, что компания прекращает самостоятельно разрабатывать игры.

Поскольку 51 процент акций Atari принадлежит французскому издательству **Infogrames**, последнее пытается поддержать «банкрота». В частности, Infogrames за 5 миллионов долларов лицензировало у американцев на шесть лет права на выпуск рейсингов ***Test Drive***. За этот срок предположительно будет выпущено еще две части гоночной серии.

Infogrames уточнило, что больше не сможет помогать Atari. А значит, если не случится чуда, в ближайшем будущем американскую компанию ожидает банкротство и распродажа имущества.

ТЕРМИНАТОР ВСТУПАЕТ В ИГРУ


Хороших игр о Терминаторе еще не делали...

Шварценеггер появится в Terminator Salvation на тридцать секунд.

В мае 2007 года корпорация **Halycon** перекупила права на популярнейший франчайз **Terminator**, породивший на свет три блокбастера и множество книг, игр и комиксов. Сейчас компания снимает в Будапеште четвертый фильм из серии – **Terminator Salvation: The Future Begins**, действие которого разворачивается в будущем. Сюжет крутится вокруг тридцатилетнего Джона Коннера, пытающегося спасти человечество от взбунтовавшихся роботов. Высокобюджетный боевик попадет на экраны кинотеатров летом 2009 года. К премьере фильма приурочен и выпуск игры по мотивам.

Большинство предыдущих экшенов о Терминаторе были откровенно слабыми. Однако на этот раз мы можем получить действительно неплохую игру. Специально ради интерактивной ***Terminator Salvation*** была создана студия **Halycon Games**. Она ведет разработку игры для PC и современных консолей. Проект создается в тесном сотрудничестве с киношниками – один из сотрудников студии постоянно присутствует на съемочной площадке. Руководство Halycon клянется: качество кино- и игровой версий Terminator Salvation будет одинаково высоким.

РЕКЛАМА

Да пролей свет и благослови эту беспокойную землю

Сжалься над бедами, что мы терпим под гнетом и тиранией войны

Да помоги нам узреть, что страдание вершит правосудие

Взыщи к нашим мольбам и даруй нам избавление от несчастий наших

Молитесь, ибо грядет

CRYSIS

РУС

WWW.ELECTRONICARTS.RU

© 2007 Crytek GmbH. Все права защищены. Название Crytek, Crytek и CryENGINE являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Crytek GmbH и Crytek и/или других стран. Название Electronic Arts, логотип и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts, Inc. в США и/или других странах. Название и логотип NVIDIA и логотип The Way It's Meant To Be Played являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками NVIDIA Corporation. Все права защищены. "Игра десятилетия" E3 Game Critics от E3 Media and Business Summit 2007. По дизайнам Luggage. Music ©Perfect Circle/Tenet Clothing/BMG 2007 и Nothing/Interscope.

СОЗДАЙТЕ СВОЮ ГРАНЬ:
+5 CRYSIS.EA.COM

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/ support_russia@ea.com тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонки с телефонов МГТС бесплатные, звонки с телефонов операторов сотовой связи, а также междугородние/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.

ТЕКСТ: ВИКТОР "PROZED" БАРДОВСКИЙ

На официальном сайте ESWC (www.eswc.com) можно следить за последними изменениями в списке турнирных дисциплин.

QUAKE 4 ОПЯТЬ НЕ У ДЕЛ

Организаторы одного из крупнейших в мире турниров по компьютерным видам спорта **Electronic Sports World Cup** (ESWC) заявили о том, что в список дисциплин будущего турнира, который уже не за горами, не попадет ***Quake 4***, хотя с момента проведения самого первого чемпионата серии ESWC играм серии ***Quake*** всегда находилось место. Теперь изменилось многое – ESWC 2008 года пройдет не во Франции, как обычно, а в США, а место Quake займет ***Team Fortress 2***, хотя не исключена возможность того, что турнир по четвертой «кваке» все же пройдет, но участвовать в нем будут лишь специально приглашенные звезды.

Для A-Gaming этот результат, наверное, худший за все время существования команды.

A-GAMING ЗА БОРТОМ EXTREME MASTERS

Одна из самых титулованных команд Украины – **A-Gaming**, бронзовый призер **World Cyber Games 2007**, не смогла пройти квалификацию на сверхпопулярный интернет-турнир **Extreme Masters**. Она уступила в решающей схватке коллективу **Competo** из Германии, причем счет, с которым закончились оба матча, иначе как разгромным не назовешь. После 16:5 на **de_train** казалось, что хуже уже не будет, однако на **de_dust2**, лучшей карте A-Gaming, результат бы еще печальнее – 16:4.

ASUS MOSCOW AUTUMN 2007 QUALIFIER

ASUS Autumn набирает обороты – в России и странах бывшего СССР проходят квалификационные турниры для выявления лучших игроков, которые будут защищать честь своих городов на большом московском финале. Не стала исключением и столица, где 18 ноября завершился отборочный этап **ASUS MOSCOW Autumn 2007 Qualifier** по ***Counter-Strike 1.6***.

На победу претендовали многие московские команды, в том числе такие гранды, как **Virtus.pro**, **Begrip Gaming**, **Forze** и **NLN-Gaming**. Однако путевок было всего три и кому-то была уготована незавидная судьба – остаться за бортом крупнейшего отечественного турнира. На этот раз неудача постигла NLN-Gaming, которые сначала вчистую проиграли Begrip Gaming со счетом 16:2, а затем в решающем матче уступили и forZe, но уже менее позорно – 16:7.

Snoop (на переднем плане) и F_1N (сразу за Snoop) теперь выступают за forZe, однако смена команды не отразилась на результате – свои путевки в финал они заработали.

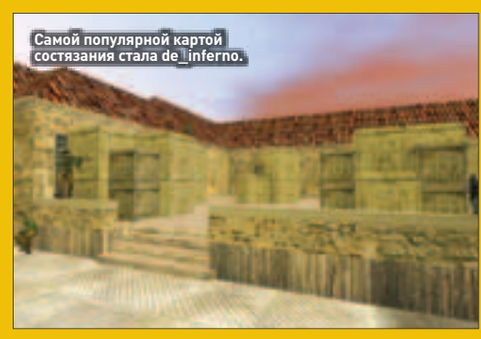
Долгожданный бой между Begrip Gaming и Virtus.pro, двумя лучшими столичными пятерками, так и не состоялся – команды встретились лишь в суперфинале и решили не выяснять отношения. Ведь права на дельнейшее участие в турнире они уже получили. На пути к финалу Virtus.pro обставили forZe далеко не с разгромным счетом 16:9, а Begrip Gaming сыграли несложный матч против NLN-Gaming.

Репортаж с финальной битвы ты сможешь прочесть в рубрике «Разведка боем».

Результаты ASUS MOSCOW Autumn 2007 Qualifier:
1-2-е место – Virtus.pro и Begrip Gaming;
3-е место – forZe;
4-е место – NLN-Gaming.

INTEL CHALLENGE CUP ПО-КАЗАНСКИ

Как всегда, организаторы подошли к делу обстоятельно и подготовили красочные афиши предстоящего события.


Самой популярной картой состязания стала de_inferno.

Серия шоу-турниров **Intel Challenge Cup** продолжается. На этот раз гостей из столицы принимала Казань. Лучшие отечественные игроки в ***Counter-Strike*** – Virtus.pro, как всегда, соревновались с региональными профессионалами. В качестве оппонентов «виртусов» выступили две пятерки: **Extra Quality** из Казани и **TRAP** из Нижнего Новгорода.

За каждую выигранную карту команда-победительница получала по $750, так что стимул был более чем достойный. К сожалению, уже в который раз борьбы не получилось. **Virtus.pro** порвали своих соперников под британский флаг; результаты во всех матчах говорят сами за себя: 16:2 на de_nuke и вновь 16:2 на de_inferno против Extra Quality; тот же счет на de_train против TRAP. Зрители уже скисли в ожидании того, что и последняя карта – de_inferno – закончится с таким же бесславным для TRAP счетом, однако нижегородская пятерка сумела собраться с силами и оказала достойное сопротивление столичным мастерам. Итог, правда, остался неизменным – TRAP уступили «виртусам», но не с постыдным счетом – 16:9.

Результаты Intel Challenge Cup в Казани:
1-е место – Virtus.pro (Москва), 4 победы, $3000;
2-3-е место – Extra Quality (Казань), 0 побед;
2-3-е место – TRAP (Нижний Новгород), 0 побед.

КАКОЙ ГОРОД ПОСТРОИШЬ ТЫ?

Построй город своей мечты - вместе с величественными зданиями и мрачными трущобами, зелеными парками и индустриальными зонами у твоего мегаполиса родится и собственный характер.

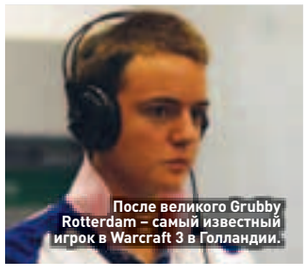
В продаже - в ноябре 2007 года
www.electronicarts.ru
www.simcity.com

7+ www.pegi.info

PC DVD ROM

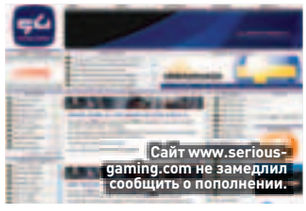
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SimCity are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:
www.electronicarts.ru/SupportCenter/ support_russia@ea.com тел: +7 (495) 642 73 97
Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.
Звонки с телефонов МГТС бесплатные, звонки с телефонов операторов сотовой связи, а также междугородние/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.


После великого Grubby Rotterdam – самый известный игрок в Warcraft 3 в Голландии.

СЕРЬЕЗНЫЙ ROTTERDAM

Один из самых известных голландских игроков в ***Warcraft 3: The Frozen Throne*** **Rotterdam** наконец определился с командой, за которую он будет выступать в 2008 году. Rotterdam долгое время представлял **Fnatic**, а после ее распада не мог выбрать подходящий коллектив. Ему не хотелось ошибиться с кругом новых товарищей. После месячного раздумья голландец вступил в клан **Serious Gaming**. В его состав также входят четверо российских игроков: **Neytpoh**, **Tama**, **Swift** и **Dollar**.


Сайт www.serious-gaming.com не замедлил сообщить о пополнении.

Копенгаген собирается стать киберспортивной столицей мира.

МИЛЛИОН ДЛЯ КИБЕРСПОРТА

Правительство датского города Копенгагена решило инвестировать 1 миллион датских крон (около 200 тысяч долларов) в развитие киберспорта. На эти деньги будет организован турнир под названием **Copenhagen E-Games**. Такую щедрость власти города объясняют желанием превратить Копенгаген в мировую столицу киберспорта. *«Мы хотим, чтобы это было похоже на теннисный Уимблдон»*, – комментирует событие **Саймон Стрэндж**, заместитель министра культуры. В дальнейшем правительство собирается помогать киберспортивным проектам и создавать условия для притока спонсорских инвестиций в сферу компьютерного спорта.

БРИТАНСКИЙ ПОНТОН

Швед Toxic в очередной раз доказал свое превосходство.

Cypher в этот раз третий, но с учетом того, что на турнире собрались все сильнейшие «квакеры» мира, даже бронзовая медаль отливает золотом.

В Британии завершился турнир под названием **i32** с призовым фондом 18 тысяч долларов, который проходил в ныне экзотической дисциплине ***Quake 4***. Про четвертую часть шутера забыли практически на всех крупных турнирах, таких как **World Cyber Games** и **Electronic Sports World Cup**, однако в Англии у игры нашлись ценители. Среди участников засветились все мировые звезды, кроме нашего соотечественника **Cooller**, который не смог посетить соревнования по личным причинам. Но и без него список участников выглядел более чем достойно: **Toxic**, **Cypher**, **DaHanG**, **Avek**, **Purri**, **Hell**, **NaAani**, **Chance**.

Фаворитом состязания по праву считался швед Toxic. И он сполна оправдал возложенные на него надежды: вышел победителем из всех сражений и стал чемпионом. Достойное сопротивление ему сумел оказать лишь поляк Avek, в финальной схватке почти дожавший шведа – итоговый счет их встречи 3:2 в пользу Toxic. На третьем месте рейтинга оказался белорус Cypher, который, несмотря на отсутствие регулярных тренировок, все еще находится в прекрасной форме. В шаге от призовой тройки остановился американец DaHanG: в матче за третье место он уступил Cypher со счетом 2:1 по картам.

Результаты i32 Quake 3 Arena 1x1:
1-е место – Toxic (Швеция), $5500;
2-е место – Avek (Польша), $3500;
3-е место – Cypher (Беларусь), $2500;
4-е место – DaHanG (США), $2000.

UNREAL TOURNAMENT 3 НА «ИГРОМИРЕ»

Scrag, серебряный призер турнира, когда-то увлекался Quake...

В рамках крупнейшей отечественной выставки **«ИгроМир»** состоялся первый в мире турнир по ***Unreal Tournament 3***. Принцип проведения был прост: первые два дня между собой сражались любители, которые завоевывали призы, играя как дуэльные матчи, так и популярное в народе «мясо» (каждый за себя). В последний же день выставки за дело взялись профессиональные киберспортсмены, разыгравшие призовой фонд в 10 тысяч долларов (еще 10 тысяч получили любители). Попасть на турнир профессионалов было непросто – организаторы самостоятельно выбрали самых достойных кандидатов, которыми стали четверо специалистов по ***Quake*** – **Polosatiy**, **noBap**, **Cooller** и **Jibo**, а также четыре «анрилера»: **Veles**, **Scrag**, **Cart** и **Inviz**.

Все зрители задавались единственным вопросом: смогут ли не видевшие ранее UT3 «квакеры» оказать достойное сопротивление мастерам ***Unreal Tournament***, которые уже пару недель играли в демоверсию. В итоге первый групповой этап прошла вся четверка любителей UT, а ветераны Quake отправились домой не солоно хлебавши, довольствуясь утешительными призами в 250 долларов каждому. Основные же баталии были впереди: Scrag в дополнительное время уступил Veles, а Invis довольно легко расправился с Cart. Вообще, Scrag и Veles оказались намного лучше подготовлены к состязаниям, поэтому в дальнейшем они легко обставили своих оппонентов и вновь встретились в финале. В результате Veles стал обладателем чека на кругленькую сумму в 3500 долларов, а Scrag – в 2500.

Результаты турнира по Unreal Tournament 3 1x1:
1-е место – **Veles**, $3500;
2-е место – **Scrag**, $2500;
3-е место – **Inviz**, $1500;
4-е место – **Cart**, $1000.

реклама

- Новая профессия – Ниндзя. Будучи очень ловкими, Ниндзя сочетают в себе умение пользоваться не только обычным, но и метательным оружием, а также искусство маскировки.

- Новая профессия – Стрелок. Стрелки - это люди, умеющие обращаться с самым смертоносным оружием, когда-либо изобретенным человечеством. В течение долгого времени их существование хранилось в тайне, но недавно им пришлось выйти из тени и открыто встать на борьбу со злом, проникшим в Рун-Мидгард.

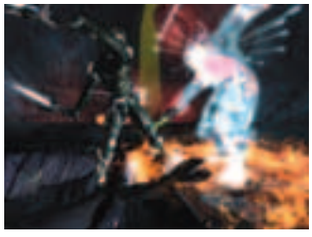
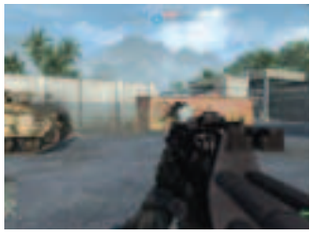
- В крупнейших городах мира открылся Аукцион Артефактов. На Аукционе можно размещать на продажу дорогие и уникальные вещи, а также пользоваться им для приобретения артефактов.

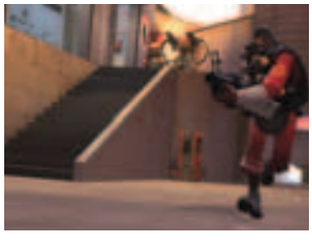
- Для большего комфорта игроков введена внутриигровая почта. С ее помощью можно отправлять друзьям сообщения, зени и предметы.

- Бывалые путешественники откроют для себя город Хугель и несколько новых подземелий, в числе которых – Храм Одина, священное место для жителей Рун-Мидгарда.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/ноябрь 2007 года



Название игры	Издатель
4–10 ноября	
1. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2. The Sims 2: Teen Style Stuff	Electronic Arts
3. Call of Duty 4: Modern Warfare – Collectors Edition	Activision
4. Hellgate: London	Electronic Arts
5. Gears of War	Microsoft
6. The Orange Box	Electronic Arts
7. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
8. The Sims 2: Deluxe	Electronic Arts
9. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
10. Nancy Drew: Legend of Crystal Skull	Her Interactive
11–17 ноября	
1. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2. Crysis	Electronic Arts
3. The Sims 2: Teen Style Stuff	Electronic Arts
4. SimCity Societies	Electronic Arts
5. Crysis Collectors Edition	Electronic Arts
6. EverQuest 2: Rise of Kunark	Sony Online Entertainment
7. The Sims 2: Deluxe	Electronic Arts
8. Hellgate: London	Electronic Arts
9. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
10. The Orange Box	Electronic Arts

Лидеры продаж в Великобритании/ноябрь 2007 года

11–17 ноября	
1. Crysis	Electronic Arts
2. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
3. Football Manager 2008	Sega
4. SimCity Societies	Electronic Arts
5. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
6. Gears of War	Microsoft
7. Championship Manager 2008	Eidos
8. The Orange Box	Electronic Arts
9. Hellgate: London	Electronic Arts
10. The Witcher	Atari
18–24 ноября	
1. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2. Football Manager 2008	Sega
3. Crysis	Electronic Arts
4. Unreal Tournament 3	Midway
5. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
6. SimCity Societies	Electronic Arts
7. Final Fantasy 11: Wings of the Goddess	Square Enix Europe
8. Need For Speed: ProStreet	Electronic Arts
9. Championship Manager 2008	Eidos
10. The Orange Box	Electronic Arts

В чартах по обе стороны Атлантики – жуткая «толкучка». Издатели, памятуя о том, как хорошо раскупают игры в предрождественские недели, наводнили рынок хитами. И началась смертельная битва за место в десятке лучших.

Сильнее всех оказался шутер ***Call of Duty 4: Modern Warfare***. Здесь удивляться нечему. Во-первых, серия раскрученная и поклонниками явно не обделенная. Во-вторых, из-за заговора производителей консолей нового поколения третья часть так и не вышла на PC, и персональщики успели соскучиться по Call of Duty. В-третьих, действие Modern Warfare разворачивается в наше время, а не в декорациях Второй мировой. Смена имиджа явно пошла на пользу серии. Ну и наконец, Call of Duty 4 – просто хорошая игра, которую грех не иметь в своей коллекции.

Отлично дебютировала и долгожданная ***Crysis***. Многие геймеры ждали этот шутер, как второго пришествия Мессии. Однако когда амбициозный проект немецкой **Crytek** появился на прилавках, с грустью осознали: ожидание было напрасным. И не потому, что игра получилась дрянной, как раз наоборот, но системные требования наводят тоску даже на обладателей неплохих компьютеров. Будь Crysis дружелюбнее к «железу», возможно, продажи оказались бы еще выше.

А вот градостроительная стратегия ***SimCity Societies*** и лихой гоночный симулятор ***Need For Speed: ProStreet*** стартовали не очень хорошо. Оно в принципе объяснимо – обеим играм не хватает шарма и лоска.

За чартами присматривал
Иван Гусев

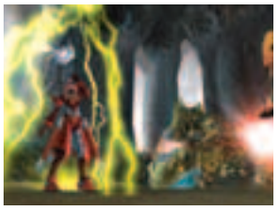
ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Январь – март 2008 года

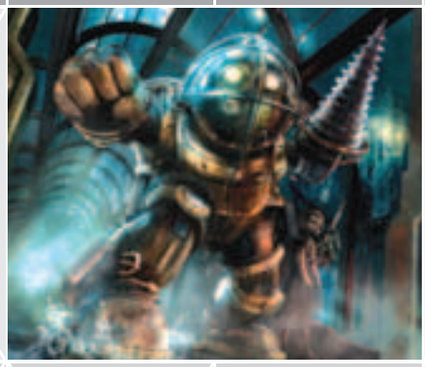
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Conan: Hyborian Adventures	**MMORPG**	**Март 2008**
Alone in the Dark	**Action**	**I квартал 2008**
Assassin's Creed	**Action**	**I квартал 2008**
Asterix at the Olympic Games	Action	Февраль 2008
Belief & Betrayal	Adventure	I квартал 2008
Bratz: Super Babyz	Action	15 февраля 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	**FPS**	**I квартал 2008**
Cricket Life 08	Simulation	I квартал 2008
Cyclomite	Action	Январь 2008
Dracula 3	Adventure	I квартал 2008
Dracula: Origin	Adventure	I квартал 2008
Drakensang: The Dark Eye	Action/RPG	I квартал 2008
Dream Pinball	Arcade	I квартал 2008
Earache Extreme Metal Racing	Racing/Action	Январь 2008
Field Ops	Strategy	Январь 2008
Frontlines: Fuel of War	**FPS**	**Январь 2008**
Gray Matter	Adventure	I квартал 2008
Hei$t	Action	Февраль 2008
Insecticide	Action/Adventure	Январь 2008
Jamster Allstars	Action	Февраль 2008
Left 4 Dead	**Action**	**Февраль 2008**
Legendary: The Box	FPS	I квартал 2008
Lost: The Videogame	Action/Adventure	I квартал 2008
Mata Hari	Adventure	I квартал 2008

Название	Жанр	Дата выхода
My Horse and Me	Simulation	Февраль 2008
Penumbra: Black Plague	FPS	I квартал 2008
Pet Vet 3D: Animal Hospital Down Under	Simulation	Январь 2008
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	MMORPG	11 января 2008
Pirates of the Burning Sea	MMORPG	22 января 2008
Sam & Max: Season 2 – Episode #2	Adventure	Январь 2008
Sam & Max: Season 2 – Episode #3	Adventure	Февраль 2008
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	Adventure	I квартал 2008
Sinking Island	Adventure	I квартал 2008
Sins of a Solar Empire	Strategy	Февраль 2008
Space Siege	**Action/RPG**	**I квартал 2008**
The Club	**Action**	**Февраль 2008**
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	I квартал 2008
The Sims: Castaway Stories	Simulation	I квартал 2008
The Spiderwick Chronicles	Adventure	Февраль 2008
The Wheelman	Action	Февраль 2007
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	**FPS**	**Март 2008**
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Январь 2008
Universe at War: Earth Assault	**Strategy**	**Январь 2008**
Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm	**Strategy**	**7 марта 2008**
Windchaser	Strategy	I квартал 2008

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2007
7.62: Перезарядка	Апейрон	1С	Strategy	I квартал 2008
9 Рота	Леста	Новый Диск	Strategy	I квартал 2008
Death Track: Возрождение	SkyFallen Entertainment	1С	Racing	2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	II квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2008
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1С	Strategy	I квартал 2008
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	I квартал 2008
Sledgehammer	Targem Games	Бука	Action/Racing	I квартал 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М	FPS	Май 2008
Адреналин 2: Анархия	Gaijin Entertainment	1С	Racing	I квартал 2008
Алмазный меч, деревянный меч	Primal Software	1С	RPG	I квартал 2008
Анабиоз: Сон Разума	Action Forms	1С	FPS	Весна 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Дилемма 2	4reign Studios	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	IV квартал 2007
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1С	Strategy	IV квартал 2007
Золотая Орда	WorldForge	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2007
Кодекс войны: Высшая раса	1С: Ino-Co	1С	Strategy	Декабрь 2007
Коллапс	CREOTEAM	Бука	Action	I квартал 2008
Московский Водила	ArtyShock	Акелла	Racing	IV квартал 2007
Морской Охотник	Акелла	Акелла	Simulation	I квартал 2008
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Периметр 2: Новая Земля	К-Д ЛАБ	1С	Strategy	2008
Правда о девятой роте	Extreme Developers/KranX Productions	1С	FPS	I квартал 2008
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	FPS	Март 2008
Приключения капитана Блада	Акелла	1С	Action/RPG	IV квартал 2007
Сердце вечности	UDC Games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2008
Смерть шпионам: Момент истины	Haggard Games	1С	Action	I квартал 2008
Тургор	Ice-Pick Lodge	Новый Диск	Survival Adventure	I квартал 2008
Хроники Тарр: Стражи Пограничья	Quazar Studio	Акелла	Simulation	IV квартал 2007



ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			3	4	5	6
7	8	9 **ПЕРВЫЙ ГОД В НЕВОЛЕ** Ровно два года назад **Take-Two Interactive** приобрела **Irrational Games**, создавшую ***Freedom Force***, ***SWAT 4*** и ***BioShock***	10	11	12	
14		17 **КАНАДЦЫ НАУЧАТ** В Торонто откроется **Independent Games Conference** – семинар для независимых и начинающих разработчиков	18	19	20 **ДОЛГИХ ЛЕТ, УИЛЛ** Создателю популярнейших серий ***SimCity*** и ***The Sims* Уиллу Райту** (Will Wright) исполнится 48 лет	
21	22 **НА АБОРДАЖ!** Если ты обожаешь корсаров, йо-хо-хо и бутылку рома, не пропусти онлайновую ролевку ***Pirates of the Burning Sea***	23	24	25 **ПАПЕ ПЭКМЕНА – 53** В этот день в 1955 году родился **Тору Иватани** (Toru Iwatani), придумавший ***Pac-Man***. Сейчас Тору уже на пенсии…		
		30	31 **РОЖДЕНИЕ ФЕНОМЕНА** Симулятор жизни ***The Sims*** вышел в 2000 году и за прошедшие с той поры годы успел стать самой успешной игрой			

10 ФАКТОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1 Для экшена ***Halo 2*** было записано 17 тысяч (!) реплик, произносимых союзниками и противниками Мастера Чифа во время боя. Что интересно, некоторые фразочки позаимствованы из культового фантастического фильма **«Чужие»**.

2 Фильм **«Супербратья Марио»**, снятый в 1993 году, стал первой полнометражной кинолентой, выпущенной по мотивам популярной игровой серии. Блин вышел комом – критики считают это кино худшим в своем роде. Даже **«Уличный боец»** и тот лучше. Согласен с экспертами и исполнитель роли Марио **Боб Хоскинс** (Bob Hoskins). Недавно он заявил в интервью: *«"Супербратья Марио" – худшее из всего, что случалось со мной в жизни. Это был fuckin' кошмар. А режиссеры фильма, муж и жена – fuckin' идиоты»*.

3 Титры RPG ***Fable: The Lost Chapters*** идут восемнадцать минут. Официального подтверждения отыскать не удалось, но, скорее всего, детище **Питера Молине** (Peter Molyneux) – чемпион игровой индустрии по числу авторских имен и всевозможных благодарностей.

4 На Западе к порке относятся куда серьезнее, чем у нас. Там такие вещи считаются неприемлемыми. А игры, в которых кто-то кого-то угрожает отшлепать, попадают в черный список всевозможных организаций, борющихся с насилием в семье. Среди «провинившихся» уже числятся ***Final Fantasy 8***, ***Leisure Suit Larry*** и ***Star Wars: Knights of the Old Republic***.

5 Игра нашего земляка **Алексея Пажитнова *Tetris*** вышла на всех возможных игровых платформах и признана настоящим культурным феноменом. Любопытный момент: ученые заинтересовались, можно ли играть в Tetris бесконечно? Оказалось, нет. Опустив математику, скажем только, что рано или поздно выпадут неудачные фигуры и ты проиграешь. В любом случае время не будет потеряно даром, поскольку ученые уверены: Tetris заставляет человеческий мозг работать активнее.

6 Приключенческий экшен ***Tomb Raider 2*** стал причиной задержки культового альбома группы The Prodigy "The Fat of the Land". Музыканты так увлеклись игрой, что попросту позабыли о диске.

7 Согласно первоначальному сценарию, наркотик Valkyr, вокруг которого вертится сюжет экшена ***Max Payne***, воздействовал не только на разум, но и на тело. Враги постепенно превращались в кровожадных гигантов с пылающими зелеными глазами. Помимо этих чудищ, Макс Пейн боролся с суперсолдатами-мутантами. Какое счастье, что студия **Remedy** решила полностью переписать историю игры.

8 Экшен ***Lost Planet: Extreme Condition*** – первая в истории игра, продемонстрировавшая возможности DirectX 10 в деле. Получилось, правда, не слишком убедительно.

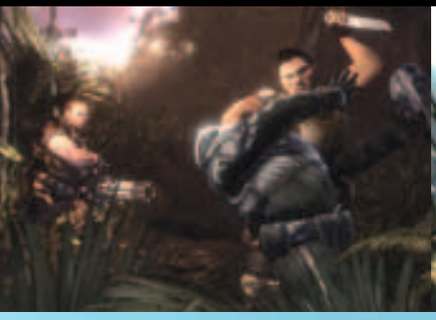
9 Как известно, население ***The Sims*** лопочет на тарабарщине, которую окрестили симлишем. При разработке этого «интернационального» языка **Уилл Райт** (Will Wright) и студия **Maxis** использовали элементы украинского и тагальского (Филиппины) языков, а также языка навахо. Попадаются и слова из английского, французского, итальянского и японского языков. Симлиш меняется по мере развития серии The Sims. К примеру, детей теперь зовут не «нубу», а «бэбьяр».

10 Когда вышла онлайновая ролевка ***EverQuest 2***, игроки с удивлением обнаружили в ней команду "/pizza". Североамериканские геймеры могли, не выходя из любимой MMORPG, заказать пиццу на дом из ближайшего ресторана Pizza Hut.

стр. 68

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Aces of the Galaxy 68
Lost: The Video Game 70
Bionic Commando 72
Turok 74



стр. 64

стр. 70

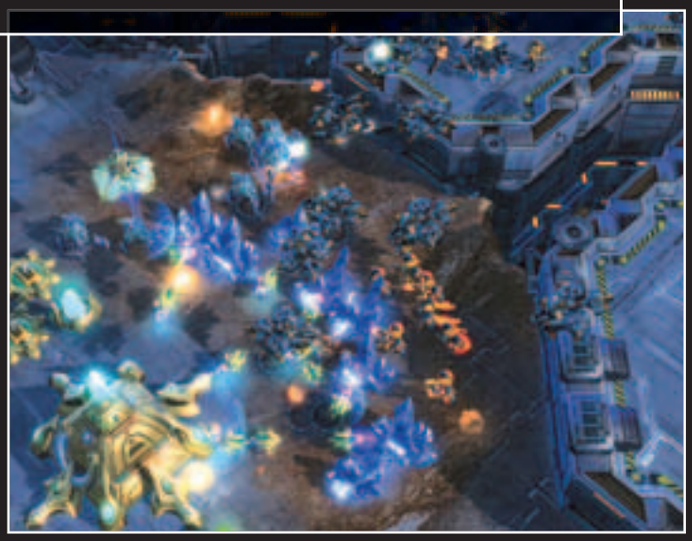
По мере приближения Нового года разработчики и издатели впадают в зимнюю спячку. План на рождественский сезон выполнен и даже перевыполнен, и анонсы почти не появляются. Но раздел мы все же заполнили.

стр. 66

STARCRAFT 2

Беглый просмотр скриншотов ***StarCraft 2*** вызывает дежавю: разработчики решили не чинить то, что не сломано. Они готовят скорее ремейк, чем сиквел. Наметанный глаз сразу выхватывает из пестрой армады юнитов знакомые очертания крейсеров, зилотов и неутомимых рабочих, которые, как и раньше, пилят драгоценные кристаллы. Тем не менее студия **Blizzard** обещает удивить поклонников сюжетными поворотами, новыми юнитами, проработанным мультиплеером, современной графикой и богатыми спецэффектами.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.starcraft2.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в № 7 (43)



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С» 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21 Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 sales@1c.ru, www.1c.ru

Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty" от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive
РЕКЛАМА

KATAURI INTERACTIVE

THE CLUB

Группа скучающих бизнесменов потехи ради устраивает кровавые представления. Отыскав восьмерых головорезов, они снабжают их новейшим оружием и стравливают друг с другом в разных частях света. Отсутствие сюжета разработчики намерены компенсировать богатыми геймплейными возможностями. ***The Club*** – экшен для эстетов: конечный результат не в последнюю очередь зависит от того, насколько эффектно игрок укладывает врагов штабелями. Современная графика делает сражения пугающе реальными. Скучать на празднике смерти никому не придется.

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Bizarre Creations
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bizarrecreations.com/games/the_club/
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в № 10 (46)

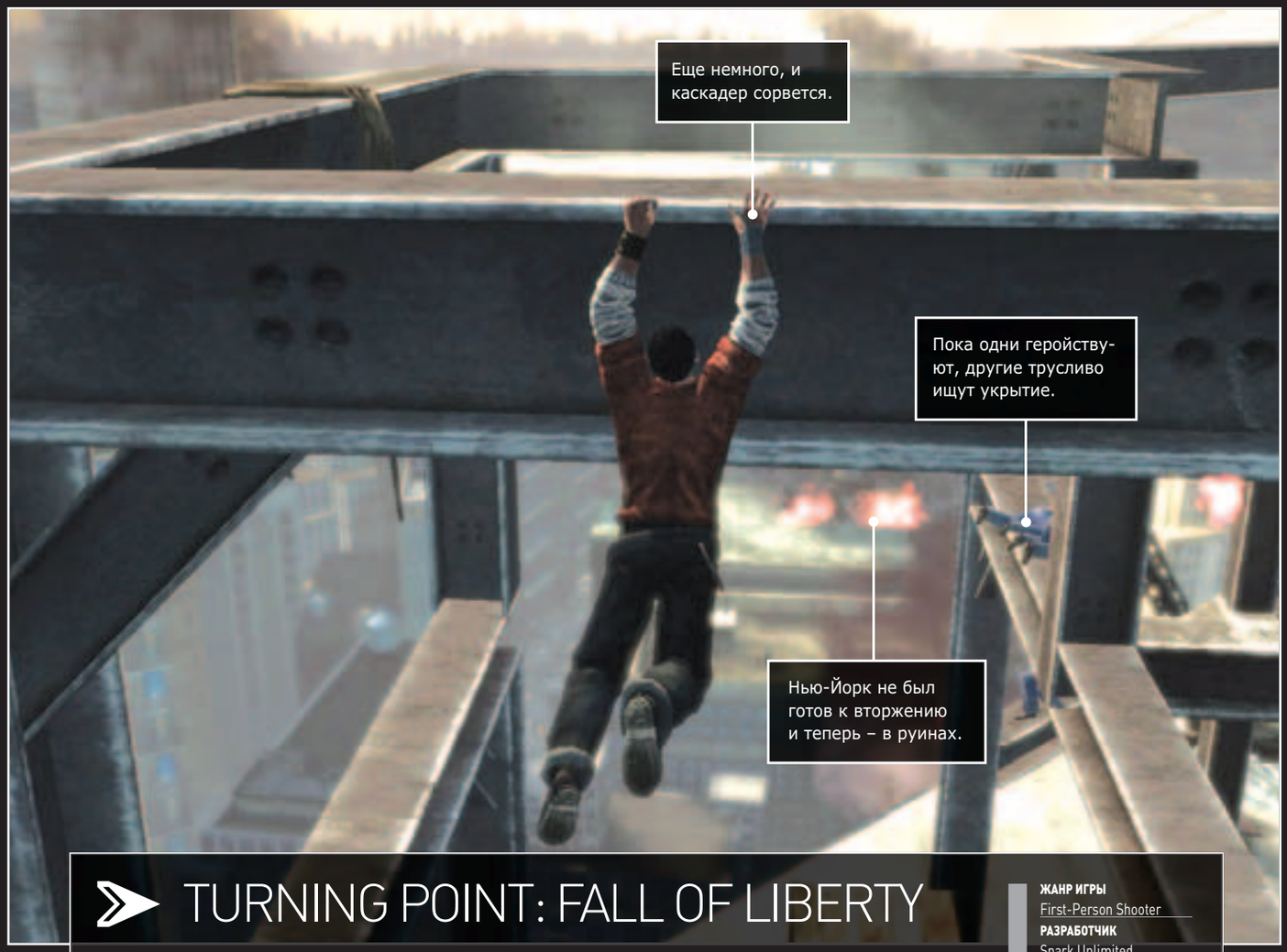
1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
DEATH TRACK
ВОЗРОЖДЕНИЕ
SKY FALLEN

DEVIL MAY CRY 4

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Capcom
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.capcom.co.jp/devil4
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в № 7 (43)

Неудобное управление в компьютерной версии ***Devil May Cry 3*** заставило рыдать тысячи игроков. В следующем эпизоде серии авторы обещают исправить свой постыдный промах. Но главным событием четвертой части станет появление нового персонажа — юноши по имени Неро, владеющего уникальными боевыми стилями. Новоиспеченный герой готов дать прикурить старине Данте, который в ***Devil May Cry 4*** – внимание! – выступает в роли главного злодея.

«ДОЛЛАР: КРИМИНАЛЬНАЯ ПОЛИЦИЯ»
ИГРА - ДЕТЕКТИВ
ИГРА - ДЕТЕКТИВ
ИГРА - ДЕТЕКТИВ
1 ТРУП
13 ПОДОЗРЕВАЕМЫХ
PAN VISION
snowball.ru
искусство делать игры
1С
ФИРМА «1С»
РЕКЛАМА



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Spark Unlimited
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.co.uk/turningpoint
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в № 7 (43)

В 1931 году Уинстона Черчилля сбил спешивший куда-то таксист, но великий политик выжил – такова реальная история. Однако создатели ***Turning Point*** слегка подтасовали факты, угробив старика и придумав иной, куда более мрачный мир, чем тот, в котором мы с вами сейчас живем. По их версии, фашистская Германия захватила всю Европу, а в 1951 году высадила десант и на Американском континенте. Наряду с обычной пехотой агрессоры привезли футуристическую технику. Игроку отводится роль бесстрашного американского партизана, готового на все ради своей страны.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2

HUMMER®

Огромный модельный ряд внедорожников: Hummer, GMC, Chevrolet, Cadillac и др.

Настоящий оффроад по всему миру: от Крымских гор до песков Невады.

Сотни вариантов внешнего тюнинга, десятки деталей и запчастей.

Полный комплект джипера: лебедка, GPS, пониженная передача, блокировки.

Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*

Все подробности на сайте www.4x4game.ru

1С ФИРМА «1С»

ASE avalon style entertainment

* по версии КРИ Awards 2007

РЕКЛАМА

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР MAKAROV JAN

Факты

1 вождь армии злых космических ящериц

24 совершенно разных уровня

3000 очков за сбитый вражеский корабль

Вражеские корабли горят и взрываются. Пусть неправдоподобно, зато красиво.

Астероиды представляют реальную опасность.

ACES OF THE GALAXY

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Sierra Online
РАЗРАБОТЧИК
Artech Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.artechstudios.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

Космические шутеры были очень популярны десять – пятнадцать лет назад. Но в последнее время на PC такие игры почти не встречаются. Artech Studios поставила перед собой цель возродить незаслуженно забытый жанр.

Завязка банальна: злой лорд-предводитель собирает армию инопланетян, чтобы поработить человечество. Игрок на космическом корабле должен остановить оккупантов. Геймплей представляет собой не что иное, как обычный виртуальный тир. Боезапас бесконечен, количество противников – огромно. В конце каждого уровня (которых более двадцати) нас ждет босс. Однако угроза исходит не только от врагов, но и от метеоритов. «Чтобы корабль не потерпел крушение, необходимо все время маневрировать. Игра будет постоянно держать вас в напряжении», – говорят разработчики.

Каждый новый уровень не похож на предыдущий.

Чтобы планомерный отстрел нам не наскучил, авторы придумали две интересные опции: slo-mo и режим сканирования. В особенно сложных ситуациях у нас будет возможность замедлить время и спокойно расправиться с инопланетными кораблями. А с помощью «мегасканера» мы сможем найти и обезвредить невидимых врагов, а также обнаружить скрытые бонусы. К примеру, мощные лазеры, торпеды или дополнительный запас здоровья.

По всем законам жанра за уничтожение интервентов мы получаем очки, которые можно потратить на апгрейд или покупку нового корабля. К слову, кампания будет нелинейной. В конце каждого уровня нам предложат на выбор две-три миссии. Наши решения повлияют на сюжет. Следовательно, чтобы увидеть все варианты развития событий, необходимо пройти ***Aces of the Galaxy*** несколько раз. Авторы также предусмотрели кооперативный режим для двух человек.

ТО, ЧТО ДОКТОР ПРОПИСАЛ

Доказано, что водители, играющие в компьютерные игры, реже попадают в аварии, а хирурги меньше ошибаются во время операций. Правда, стоит отметить, что подобный эффект дают только динамичные экшены и шутеры. Aces of the Galaxy – как раз такой проект. Поэтому играйте на здоровье.

Картинка производит приятное впечатление. Космос выглядит пусть и неправдоподобно (слишком вычурно), зато эффектно. Постарались и художники: каждый новый уровень не похож на предыдущий. Крупномасштабные боевые действия развернутся и в астероидных поясах, и среди заледенелых пород, и неподалеку от сверхновых звезд.

Уже в начале 2008 года мы узнаем, какова будет Aces Of The Galaxy: добротный космический шутер или очередная поделка средней руки. **PCG**

В особо сложных ситуациях мы сможем замедлить время и спокойно расправиться с медлительными инопланетными кораблями

ПЕНУМБРА 2
Уезжая в Гренландию,
не забудьте
взять открепительное
удостоверение
ОТКРЕПИТЕЛЬНОЕ УДОСТОВЕРЕНИЕ № 1523982
Гражданин Российской Федерации
paradox
snowball.ru
ФИРМА «1С»

ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОТОВА

Факты

1 главный герой

7 эпизодов игры

48 выживших пассажиров

815 – номер рокового рейса

Сойер если не стреляет в «других», то читает книжку.

Фотограф Элиот – главный герой игры.

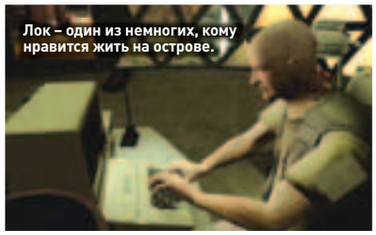
LOST: THE VIDEO GAME

ПОБЕГ С ТАИНСТВЕННОГО ОСТРОВА

ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
lostgame.us.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

С момента выхода первого эпизода Lost (на российском ТВ – «Остаться в живых») прошло уже четыре года. Позади – три сезона и престижная премия «Золотой глобус» за лучший драматический сериал. Доселе неизвестные актеры обрели всемирную славу, в интернете появилось множество фанатских сайтов, посвященных фильму. Пока мир затаил дыхание в ожидании четвертого сезона, компания Ubisoft завершает работу над одноименной игрой.

Что нас ожидает, догадаться нетрудно: знакомые антуражи, таинственный шепот в джунглях, черный дым, белые медведи, любимые персонажи и опасные «другие». Однако главная роль уготована новому герою, который не появлялся на телеэкране, – фотографу Элиоту. После крушения самолета он потерял память. Разумеется, как и всем пассажирам рокового рейса, Элиоту есть что скрывать. Остроты игре добавят традиционные флешбеки, ставшие фирменной чертой сериала. В финале Элиот должен не только вспомнить все, но и вернуться домой.


Лок – один из немногих, кому нравится жить на острове.

Lost: The Video Game – приключенческий экшен от третьего лица. В компании с главным героем игрок исследует остров, общается с пассажирами рухнувшего самолета, разгадывает головоломки, спасается от «дымового» монстра и расстреливает «других». Найдется в сюжете место и давно полюбившимся персонажам: Сойер и Джек выручат Элиота в трудную минуту. А вот Майкл, его сын Уолт, Клер, Лок и остальные отойдут на второй план. Lost: The Video Game, хоть и создается в первую очередь для поклонников фильма, является самодостаточным продуктом. Авторы уверяют, что геймерам не обязательно смотреть все серии, чтобы вникнуть в перипетии сюжета.

Творение **Ubisoft Montreal** появится в продаже в начале 2008 года. Хочется верить, что Lost: The Video Game станет не только достойным дополнением к сериалу, но и отличной игрой. Послужной список разработчиков внушает доверие. Авторы серий ***Tom Clancy's Splinter Cell*** и ***Prince of Persia*** не могут оплошать. **PCG**

ЛИКБЕЗ

Пилотная серия Lost, показанная в США по телеканалу ABC, собрала у экранов 19 миллионов человек. На сегодняшний день американские зрители уже увидели три сезона сериала, по мотивам которого выходят книги, комиксы и настольные игры. Создатели планируют снять еще три сезона (по шестнадцать серий в каждом) и закончить показ весной 2010 года.

Игрок исследует остров, разгадывает головоломки, спасается от «дымового» монстра и расстреливает «других»

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, тел.: (495) 737-92-57, факс: (495) 681-44-07, sales@1c.ru, www.1c.ru

★★★★

ДВОЙНОЙ УДАР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HITMAN

KANE & LYNCH
СМЕРТНИКИ™

WWW.KANEANDLYNCH.COM

1С ФИРМА «1С»
IO-Interactive
РЕКЛАМА
eidos

© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

ТЕКСТ: АРТЕМ СТЕПАНЕНКО

BIONIC COMMANDO

СПЕНСЕР СНОВА В ДЕЛЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Capcom
РАЗРАБОТЧИК
GRIN
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bionic-commando.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года

Недавняя пресс-конференция Capcom в Лондоне, на которой компания объявила о разработке *Bionic Commando*, произвела эффект разорвавшейся бомбы. Фанаты одноименной игры 1988 года на различных игровых форумах вспоминали босоногое детство и сердечно благодарили разработчиков и лично продюсера игры Бена Джудда (Ben Judd), который все эти годы продвигал идею реанимации замшелого тайтла двадцатилетней давности.

Главный герой упражняется в метании многотонных бетонных блоков.

Оригинальная ***Bionic Commando*** представляла собой классический платформер, главный герой которой в борьбе с неприятелями активно использовал биомеханическую Руку (да-да, с большой буквы). В США игра имела нешуточный успех, но у себя на родине, в Японии, «благополучно» провалилась. Впрочем, низкие продажи в Стране восходящего солнца не помешали Bionic Commando стать культовым платформером с огромной армией фанатов по всему свету.

Новая ВС, разработкой которой занимается шведская студия **GRIN** (ответственная за PC-версию ***Ghost Recon: Advanced Warfighter*** и ***Advanced Warfighter 2***), – это экшен от третьего лица. Сюжет ремейка разворачивается спустя десять лет после событий оригинала. Главный герой Натан Спенсер, мускулистый спецназовец в камуфляжных штанах, с дредами и грубым голосом прожженного вояки верой и правдой служил родине. Однако после разрешения конфликта с давними врагами государства, империалами, Натан оказался не у дел: против него сфабриковали дело, отобрали биомеханическую Руку и отправили в тюрьму дожидаться исполнения смертного приговора. Однако по счастливому для Натана стечению обстоятельств именно в день его казни террористическая группиров-

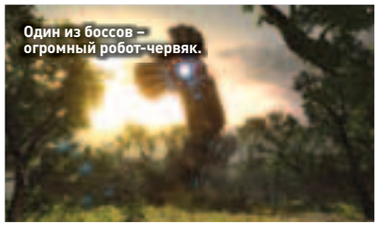
Чудо-конечность, не уступающая размерами самому Натану, больше напоминает ковш экскаватора

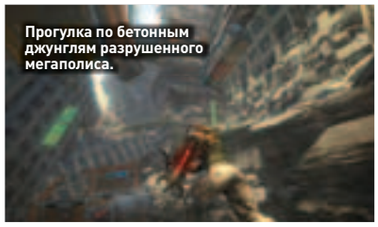
Факты

1 загадочная террористическая организация

5 пальцев на устрашающего вида биомеханической Руке

10 лет прошло после событий предыдущей игры


Один из боссов – огромный робот-червяк.


Прогулка по бетонным джунглям разрушенного мегаполиса.

ка Bio-Rain устроила мощный взрыв в мегаполисе Ascension City, превратив большую часть города в руины. Правительству ничего не оставалось, как освободить Спенсера и отправить на новое задание.

НЕ СТАРЕЮТ ДУШОЙ ВЕТЕРАНЫ

Игровой процесс завязан на применении невероятно сильной биомеханической Руки Натана Спенсера. Чудо-конечность, не уступающая размерами самому Натану, больше напоминает ковш экскаватора: ей не почешешь затылок и не наберешь SMS, зато с легкостью разнесешь пару бетонных плит, автомобилей или столбов. Встретив неприятеля, не гадай о способе расправы: смело хватай любой подвернувшийся под Руку предмет и бросай в супостата. Более изощренный способ усмирения неугодных – обрушивание тяжелых конструкций им на головы. Под завалами у них будет время подумать над своим поведением. Если вышеупомянутая тактика не помогает, пора отвешивать оплеухи в ближнем бою.

Впрочем, этим возможности уникальной биомеханической конечности не исчерпываются. С ее помощью можно без проблем перемещаться в разрушенном городе, где не осталось ни дорог, ни мостов, ни общественного транспорта. Кисть Руки посредством нехитрых манипуляций выстреливает на длинном тросе и цепляется практически за любую поверхность. Натан нередко подражает человеку-пауку и с оглушительными воплями летает между небоскребами. Любопытно, что по ходу игры Спенсер овладеет новыми трюками. Кстати, и вторая конечность Натана – не промах. Пусть она обделена невероятными способностями, зато в ней можно держать огнестрельное оружие и палить по врагам, прежде чем герой подберется к ним на расстояние вытянутой Руки.

С нынешними темпами развития технологий к концу следующего года графика Bionic Commando, возможно, не останется на пике моды, но сегодня скриншоты и трейлеры выглядят невероятно красиво. Постапокалиптические развалины мегаполиса впечатляют. К слову, Ascension City – не единственное место боевых действий. Спенсер обязательно выберется и на свежий воздух.

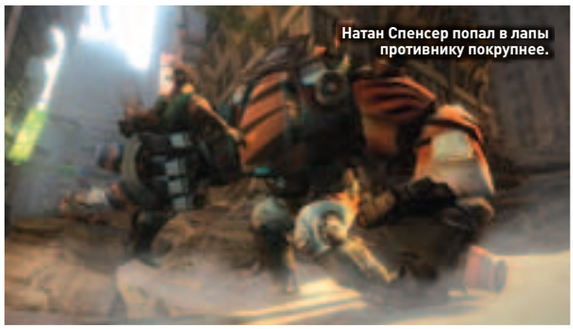
Авторы уверяют, что, несмотря на все разнообразие маневров Натана (прыжки, полеты, стрельба, активное взаимодействие с окружающей средой), с игрой справится и ребенок (даже не знаем, так ли это замечательно).

Проверить биомеханическую Руку мы сможем осенью будущего года. Разработку Bionic Commando GRIN планирует завершить аккурат к двадцатилетнему юбилею тайтла. **PCG**

О СЮЖЕТЕ И НЕ ТОЛЬКО

Натана Спенсера за решетку отправил его же командир Супер Джо, спасению которого была посвящена игра 1988 года. Что до террористической группировки Bio-Rain, то ее костяк формируют бионические солдаты, недовольные политикой правительства, отнимающего у них чудо-конечности. Таким образом, Спенсер встретится со своими бывшими боевыми товарищами, так что любопытных сюжетных поворотов не избежать. Не исключено, что в новой Bionic Commando мы увидим главного босса старой версии.

Захватывает дух, правда?


Натан Спенсер попал в лапы противнику покрупнее.

Что-то мне все это напоминает...

ЛИКБЕЗ

Бионика – направление кибернетики, изучающее структуры и жизнедеятельность организмов с целью использования открытых закономерностей и обнаруженных свойств для решения инженерных задач и построения технических систем, приближающихся по своим характеристикам к живым организмам (Современный словарь иностранных слов).

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

Факты

1 неизвестная планета

1 охотник на динозавров

30 исполинских тварей

Как только на таких «милашек» у Турока рука поднимается?

Джозеф Турок – профессионал своего дела. Он не только метко стреляет, но и тихо крадется.

TUROK

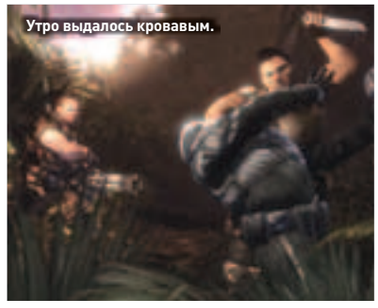
ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Disney Interactive Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Propaganda Games/ Aspyr Studios
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Джош Холмс (Josh Holmes), руководитель проекта
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.turok.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года

Turok – известная серия комиксов, первый номер которой был выпущен в далеком 1954 году. Но подвиги бравого солдата не забыты и спустя полвека. Propaganda Games и Aspyr Studios совместно готовят четвертую игру по мотивам приключений бесстрашного бойца.

Сюжет нового проекта не имеет отношения к предыдущим частям и комиксам. Из первоисточника взяты лишь персонажи. В центре событий – солдат секретного спецподразделения Джозеф Турок. Однажды корабль главного героя терпит крушение на неизвестной планете. Но такой поворот событий Джозефа не расстраивает. Еще бы: в недрах джунглей он обнаруживает базу корпорации Mendel-Gruman, которая издавна является угрозой человечеству. Руководит террористической группировкой Роланд Кейн – заклятый враг Турока, которого герой преследует немало лет. Уничтожить корпорацию и захватить ее лидера – цель номер один.

Под нашим руководством находится маленький, но отлично снаряженный отряд, каждый боец которого знает свое дело. Один – разведчик, другой – снайпер, третий – медик. Подопечные точно следуют нашим указаниям. Интеллектом они также не обделены: в особо жаркие моменты солдаты не стоят истуканами, а ищут укрытие, отстреливаются.

Как выяснится по ходу прохождения, на острове обитают не только террористы (которые, к слову, отменно ориентируются на местности), но и... динозавры. Судя по первым видеороликам и скриншотам, ***Turok*** станет настоящим древним зоопарком. На далекой планете ты встретишь тираннозавров, бронтозавров, стегозавров, гигантских пауков и прочих опасных тварей. Странно, что для борьбы с исполинскими монстрами авторы не предусмотрели специального оружия. Арсенал стандартный: пистолеты, автоматы, снайперские винтовки, гранаты. Чтобы жизнь медом не казалась, разработчики предложат нам сразиться с тираннозавром с помощью охотничьего ножа. Начинай затачивать лезвие уже сейчас. Сезон охоты на динозавров открывается во втором квартале следующего года. **PCG**


Утро выдалось кровавым.

ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА

ЗВЕЗДНЫЕ ГОЛОСА

В работе над игрой принимают участие актеры Тимоти Олифэнт (Timothy Olyphant) – «Крепкий орешек 4.0», «Хитмэн»; Рон Перлман (Ron Perlman) – «Блэйд 2», «Имя розы»; Уильям Фихтнер (William Fichtner) – «Эквилибриум», «Побег из тюрьмы». Джозефа Турока озвучит Грегори Норманн Круз (Gregory Norman Cruz).

Как выяснится по ходу прохождения игры, на острове обитают не только террористы, но и... динозавры

РЕКЛАМА

СУДЬБА ДВУХ МИРОВ В ТВОИХ РУКАХ!

Золотой компас

Официальная видеоигра

В роли бесстрашной бунтарки Лиры и ее друзей вам предстоит совершить волшебное путешествие по параллельному миру, в котором закованные в броню белые медведи правят собственным королевством, а человеческая душа выглядит как забавное живое существо - деймон. Путь к спасению двух миров укажет вам Золотой компас...

12+

www.pegi.info

смотрите в кинотеатрах с 6 декабря

www.goldencompassgame.com

SEGA

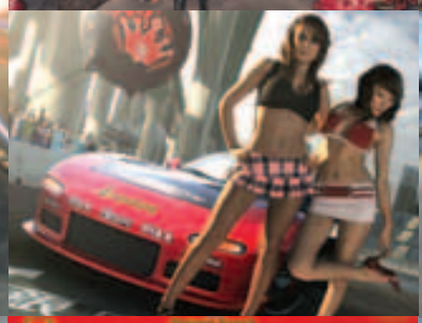
www.sega-europe.com

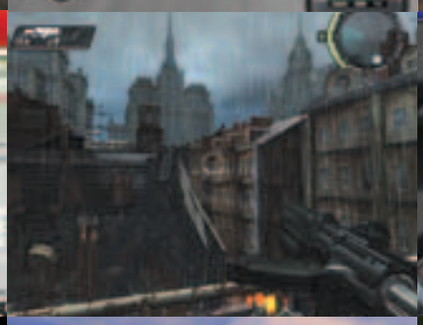
XBOX 360. PLAYSTATION 3 PlayStation 2 PSP. NINTENDO DS. Wii PC DVD MOBILE

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA corporation. ©MMVII New Line Productions, Inc. The Golden Compass™ and all related characters, places, names and other indicia are trademarks of New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Developed by Shiny Entertainment, a division of Foundation 9 Entertainment. The Shiny Entertainment name and logo are trademarks of Foundation 9 Entertainment. "A", "PLAYSTATION", "PS2", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii and the Wii logo are trademarks of NINTENDO. All rights reserved.

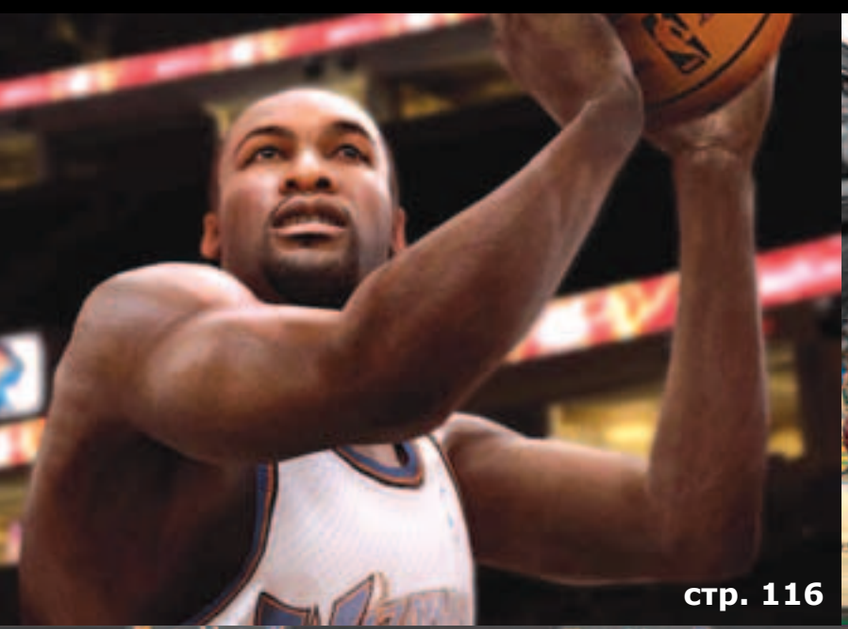
NEW LINE CINEMA A2M Shiny

стр. 78

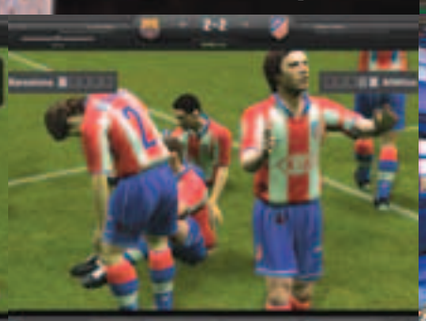




РЕЦЕНЗИИ



стр. 116



стр. 82

стр. 118

Темная
сторона силы

Need for Speed ProStreet	*86*
Hellgate: London	*90*
TimeShift	*100*
Empire Earth 3	*102*
Thrillville: Off the Rails	*106*
Agatha Christie: Evil Under the Sun	*108*
Painkiller: Overdose	*114*
NBA Live 08	*116*
Трудно быть богом	*118*
FIFA Manager 08	*120*
Escape From Paradise City	*122*
Championship Manager 2008	*124*
Ониблэйд	*128*

Почувствуй

СИЛУ

Правильного!

Светлая
сторона силы

Unreal Tournament 3	*78*
Call of Duty 4: Modern Warfare	*82*
Supreme Commander: Forged Alliance	*96*
Football Manager 2008	*98*
Team Fortress 2	*104*
Pro Evolution Soccer 2008	*110*
Viva Pinata	*126*

1991 — Создана студия Potomac Computer System, которая позже стала Epic MegaGames

1998 — Выходит первая часть Unreal, прославившая компанию Epic на весь мир как создателей одного из самых красивых экшенов конца XX века

1999 — MegaGames переименовывают в Epic Games и выпускают первую серию Unreal Tournament

2006 — Выходит бестселлер от Epic Games для Xbox360 – Gears of War

ТЕКСТ: ВИКТОР "PROZED" БАРДОВСКИЙ

Ищи видеорецензию на диске!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

UNREAL TOURNAMENT 3

СТАРЫЙ ДРУГ

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Midway Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games

РАЗРАБОТЧИК
Epic Games

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Майкл Каппс, президент Epic Games

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
unrealtournament3.com

ПОХОЖЕСТЬ
Unreal Tournament 2004

Каждая новая игра серии Unreal Tournament открывала перед поклонниками новые горизонты совершенства, как графического, так и геймплейного. В каждой части появлялось что-то интересное: то новый вид сражения придумают, то арсенал освежат. Сейчас передо мной лежит коробочка с еще одним UT – на этот раз под номером три. Давай вместе разберемся, что же приготовили для нас разработчики.

ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ «ВЕЛИКОЛЕПИЕ»

Впервые за историю серии ***UT*** авторы пообещали, что в игре будет полноценный однопользовательский режим и сюжет. Начинается одиночная кампания с ролика, повествующего о том, что инопланетяне вновь решили уничтожить род человеческий и захватить всю вселенную. Поначалу они с легкостью расправляются с гражданским населением, но тут неизвестно откуда появляются матерые бойцы, облаченные в знакомую фанатам игр от **Epic** огромную броню. Начинается заварушка, в результате которой наш подопечный получает пару ракет на грудь и теряет сознание. Очнулся он только в больнице. Конечно же, врачи совершили подвиг, и родная сестра главного героя радостно встречает выздоровевшего брата предложением посоревноваться. На резонное замечание, не боится ли она того, что один из них вновь окажется в лазарете, она напоминает, что рядом полно респаунеров (именно так точки возрождения называются в ***UT3***), так что бояться нечего. Далее нам придется выполнять различные миссии вроде уничтожения врагов, захвата респаунера оппонентов, разборок с местными ав-

Удаление Lightning Gun вряд ли кто-то заметит, ведь снайперская винтовка все еще на месте

ОРУЖИЕ ХОРОШЕЕ И РАЗНОЕ

«Нулевым» оружием остается футуристический отбойный молоток – с его помощью можно выбивать из врагов артефакты и подпрыгивать на небольшую высоту. Enforcer – мощный пистолет вновь занял место в кармане героя после респауна. В альтернативном режиме стреляет короткими очередями по три пули. Bio Rifle или просто «зеленка». Со времен UT2004 она мало изменилась. Shock Rifle в стандартном режиме похож на Railgun из Quake, в альтернативном стреляет сгустками энергии. Если такой сгусток подстрелить обычным лучом, то создастся сфера, которая уничтожит любого противника, находящегося в зоне поражения. Link Gun в основном режиме стреляет плазменными зарядами, в альтернативном – смертельным лучом. Stinger Minigun – классический пулемет в альтернативном режиме, стреляет разрывными патронами. Flack Cannon – гранатомет и дробовик в одном лице. Эффективен лишь на близком расстоянии. Rocket Launcher – стандартная ракетница, способная стрелять несколькими ракетами одновременно. Sniper Rifle – комментарии, я думаю, излишни. Redeemer – запрещенный на серьезных турнирах вид оружия, который по сути является ядерной ракетой.

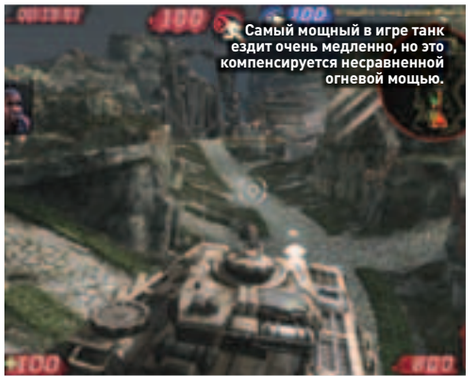
Факты

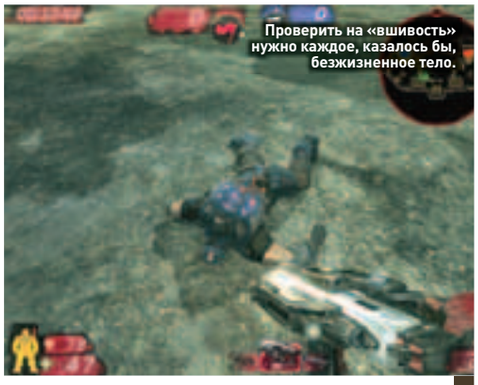
7 типов игры: от FFA до Warfare

11 видов смертоносного оружия

16 видов разнообразной техники

На таком легком аппарате можно эффективно воевать только против пехоты.


Самый мощный в игре танк ездит очень медленно, но это компенсируется несравненной огневой мощью.


Проверить на «вшивость» нужно каждое, казалось бы, безжизненное тело.

торитетами или, говоря проще, командного deathmatch, захватывать вражеские флаги (CTF) и участвовать в дуэлях. И до так конца игры. В общем, от обычного «мяса» с ботами это отличается лишь наличием анимированных заставок и невозможностью настроить правила конкретного матча.

КРАСОТА – СТРАШНАЯ СИЛА

Главное отличие Unreal Tournament 3 от предыдущей части – это новый графический движок Unreal Engine 3.0. На момент выхода игры он уже вовсю рычит «под капотом» ***BioShock*** и ***Gears of War***. Спецэффекты отменные. Все взрывается, крутится, светится, слепит и вызывает восторг. Техника летает, шагает и ездит повсюду, а детализация текстур доведена до такого уровня, что некоторых персонажей можно легко спутать с реальными людьми. Однако вся эта красота быстро приедается. Вдоволь налюбовавшись видами, начинаешь больше внимания обращать на геймплей. И тут приходит понимание: он остался прежним! Да, карты разнообразны и феерически красивы, но весь смысл сводится к классическим для проектов серии Unreal Tournament типам игры, коих набралось всего пять: дуэль, командная игра, захват флага классический, захват флага с использованием техники и Warfare – переименованный режим Onslaught. Маловато будет!

НЕРЕАЛЬНОЕ РАЗОРУЖЕНИЕ

Незавидная судьба постигла и арсенал. Ушли в небытие Shield Gun и Lightning Gun, которые были в ***Unreal Tournament 2004***. Shield Gun делал геймплей более открытым и похожим на классические сетевые шутеры вроде ***Quake 3: Arena*** и ***Painkiller***. Теперь противнику не спрятаться от меткого выстрела из снайперской винтовки за зеленым энергетическим экраном. Удаление же Lightning Gun на скамейку запасных вряд ли кто-то заметит, ведь старая добрая снайперская винтовка все еще на месте.

ONSLAUGHT = WARFARE

По какой-то неведомой причине разработчики решили переименовать режим Onslaught в Warfare. Но суть от этого не меняется – перед нами самый захватывающий тип игры, где игроку вместе с командой придется выполнять разнообразные задания, а не просто бездумно уничтожать себе подобных на время. Также в нем доступны всевозможные виды техники, которые разнятся в зависимости от того, какие именно расы сражаются друг с другом.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.5**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **НЕТ**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Слава богу, за штурвалом этого стального монстра союзник.

Убойная фраза:

Я покарал тебя, знаменосец!

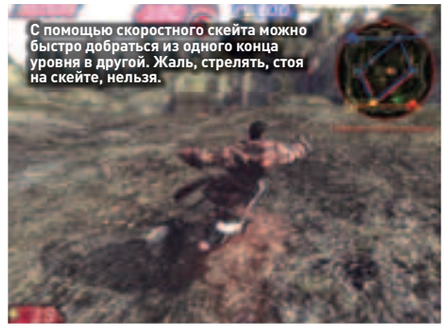
Религиозный фанатик-снайпер

МОЙ ДРУГ – ЖЕЛЕЗНЫЙ МОЗГ

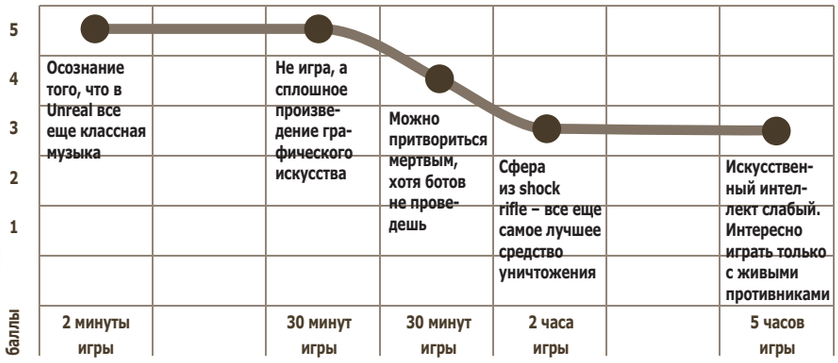
О компьютерных оппонентах в Unreal Tournament 3 говорить особо не хочется. Они есть, а вот мозгов у них как раз нет. Уровень крутости твоих врагов определить довольно легко. Если противник стоит на месте и не может попасть в упор – это середнячок. А если ты не понял, откуда прилетела меткая пуля, столь эффектно разнесшая голову твоему герою, это бот на уровне сложности Godlike! Не то чтобы он стал заметно лучше передвигаться по карте. Нет, он просто научился нечеловечески метко стрелять! Только в голову и с любого расстояния. В общем, боты, как всегда, хороши лишь для отработки навыков стрельбы навскидку. Лучше же всего Unreal Tournament 3 воспринимается в матче против реальных людей, которым не чужды ошибки и которые иногда могут промахнуться.

СТАРЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ?

Тебе может показаться, что новая UT на самом деле игра плохая и неинтересная, однако это отнюдь не так. Слишком мало нового, а ведь разработка длилась целых три года! Но это время кудесники из Epic Games не потратили даром – классический геймплей, который и без того был хорош и шлифовался со времен Unreal Tournament, сейчас превратился в бриллиант. Проводить за Unreal Tournament 3 время очень интересно – поездить на танке, полетать на самолете, пострелять из ридимера обязательно понравится как прожженным ветеранам, прошедшим все части UT, так и зеленым новичкам. Первые смогут освоиться в новой версии любимой игры за пять минут. Но и неофиты не будут разочарованы, ведь суть понятна и незамысловата. В том же ***Quake 4*** новичкам была уготована незавидная участь – для того, чтобы научиться более-менее сносно стрелять, передвигаться по картам и набирать фраги бок о бок с матерыми «квакерами», нужно было тратить столько времени, что большинство забрасывало игру в течение первой недели. Тут все по-другому. Конечно, через неделю ты не научишься «сферить» из Shock Rifle, как Аскольд (чемпион России по классическому UT и ***UT2003***), но на равных сражаться с геймерами средней руки – вполне! Кроме того, тебе будет приятно поучаствовать с друзьями в Vehicle CTF или Warfare. Там вообще заботиться не о чем: оружия всегда навалом, да и техника разнообразная под рукой. Не жизнь, а малина! **PCG**

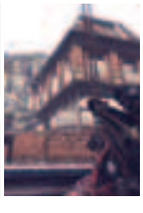

С помощью скоростного скейта можно быстро добраться из одного конца уровня в другой. Жаль, стрелять, стоя на скейте, нельзя.

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0



Отличная графика и огромное количество спецэффектов; участие в боях разнообразной боевой техники; большое количество разнообразных уровней.

Очень мало нововведений кроме обновленной графики; разрекламированный сингл – опять лишь для галочки, AI ботов.

8.5

Новая Unreal Tournament не стала хуже своих предшественниц, но и не стала заметно лучше.

Уничтожить танк довольно сложно, но, как говорится, нет ничего невозможного.

SLIM & LITE
PSP.
PlayStation.Portable
12+
SONY
wipEout PULSE
PURSUIT FORCE
Ratchet & Clank
BIG MATTERS
www.playstation.ru
www.mypsp.ru
www.yourpsp.com
ЛУЧШИЕ ИГРЫ - НА PSP
Новая, тонкая и легкая PSP - это настоящий центр мультимедийных развлечений, который легко помещается в кармане. Куда бы вы не отправился, закадычные друзья Рэтчет и Кланк, гоночная команда «Пурсьют» и мафиозная семья Капелли не дадут заскучать в дороге!
PEKLAMA

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002 — Двадцать два из двадцати пяти авторов Medal of Honor Allied Assault перешли из компании 2015 в Infinity Ward

2003 — 29 октября в продажу поступила Call of Duty. Несмотря на старый движок Quake 3: Arena, игра разошлась очень большим тиражом

2003 — 31 октября издательство Activision приобрело 70 процентов акций Infinity Ward

2005 — 25 октября вышла Call of Duty 2. Поклонники смели игру с полок магазинов за считаные дни

2006 — 2 апреля разработчики объявили о том, что события Call of Duty 4: Modern Warfare развернутся в наши дни

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

игра месяца

Ищи видеорецензию на диске!

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Infinity Ward
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Глава проекта Джейсон Вест (Jason West)
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.charlieoscar-delta.com
ПОХОЖЕСТЬ
Call of Duty 2, Soldier of Fortune 2: Double Helix

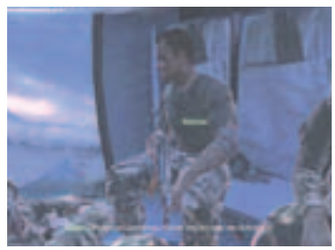
Не знаю, как тебе, но мне уже порядком надоело бегать с автоматом Томпсона или автоматической винтовкой Гаранд наперевес и отправлять на тот свет сотни фашистских солдат. Уж слишком много FPS на тему Второй мировой войны вышло в последние годы.

Руководство **Infinity Ward** поняло, что так больше продолжаться не может. В ***Call of Duty 4: Modern Warfare*** разработчики сделали хитрый финт ушами. Штурмы хорошо обороняемых зданий, сражения с легковоспламеняющимися танками на тесных городских улочках никуда не исчезли, просто теперь они проходят в наши дни. На смену трофейным МП-40 пришли старенькие, но безотказные АК-47, вместо «Тигров» тяжелыми башнями крутят Т-72.

А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ЗАМКЕ У ШЕФА...

Вначале мы видим роскошный вступительный ролик. За пару минут разработчики показывают все свое мастерство (модели людей и техники, динамичное освещение, анимация движений выполнены бесподобно), а заодно задают общий тон. Не терпится взять мышку в руки и отправить на тот свет десяток-другой боевиков в чалмах. Но нас почему-то командируют на Кавказ сражаться не с арабскими, а с русскоговорящими террористами. Постепенно разрозненные миссии складываются в единую цепочку событий. Оказывается, похожий на старика Хоттабыча сепаратист Имран Закаев выделил деньги на переворот в одной из ближневосточных стран, чтобы отвлечь внимание всего цивилизованного мира от готовящейся ядерной атаки.

От стен отлетают куски штукатурки и мелкая кирпичная крошка, во взорвавшихся мониторах и телевизорах зияют огромные дыры



НЕОБЫЧНЫЙ ГОВОРОК

В английской версии Call of Duty 4: Modern Warfare российские персонажи (как спецназовцы, так и террористы) говорят с чудовищным акцентом. Это неудивительно, ведь в озвучивании игры принимали участие двое выходцев из Советского Союза, которые очень давно не бывали в родной стране. Родители Бориса Киевского (Boris Kievsky) переехали в США, когда ему было шесть лет. Кстати, его голос ты можешь услышать в World in Conflict. Также Борис исполнил эпизодическую роль в фильме «Хороший немец». Сорокатрехлетний Дэвид Соболов (David Sobolov) родился и вырос в Виндзоре. Русскому языку он мог научиться только у своих родственников. Судя по многочисленным ляпам, уроки родной речи проводились нечасто. Канадский актер подарил свой голос персонажам таких известных игр, как Homeworld, Call of Duty, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Advent Rising, Gothic 3, TimeShift и Enemy Territory: Quake Wars.

Факты

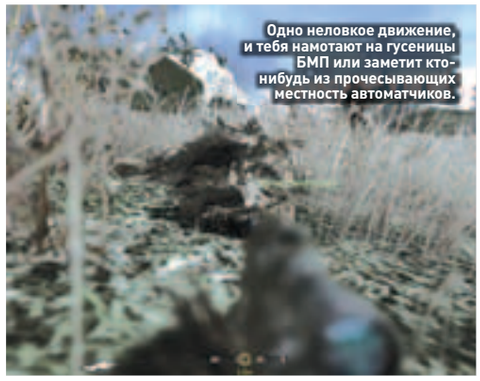
18 динамичных миссий в одиночной кампании

70 современных моделей стрелкового оружия

114 телевизоров с логотипами разработчиков

Остается добавить слово «вам», и получится уже ставшая легендарной фраза футболиста Вадима Евсеева, прозвучавшая после победы России в стыковом матче со сборной Уэльса.

В этом баре сменился хозяин, и теперь вместо поджаренных на гриле курочек посетителям предлагают отведать порцию свинца.


Одно неловкое движение, и тебя намотают на гусеницы БМП или заметит кто-нибудь из прочесывающих местность автоматчиков.

Но не тут-то было! Злодеям помешают бойцы британского спецназа SAS.

СКРИПТОВАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

Как и в предыдущих частях сериала, разработчики усаживают нас в небольшую вагонетку и на бешеной скорости запускают по невидимым рельсам. Каждая сцена спланирована с точностью до мельчайших деталей. Пересек один семафор – сработал первый скрипт, проскочил другой – сработал второй. И так сотни, а то и тысячи раз на протяжении всей игры. Вот боевой товарищ выбивает ногой дверь, вот он приводит тебя в чувство после того, как в трюм хлынула вода, а спустя несколько мгновений помогает забраться в вертолет. Лишь в считаном количестве эпизодов у тебя есть небольшая свобода выбора: ты можешь послушаться совета напарника, подождать, пока луч прожектора не уйдет в сторону, и тихо подобраться к патрулю. Или броситься в атаку сразу. От того, убьешь ли ты двух врагов, незаметно подкравшись к ним сзади, или прикончишь с расстояния полсотни метров, ничего не изменится. Все равно разразится кровавая бойня.

Во время спецоперации в зараженной Припяти надо строго следовать приказам своего командира. Если не прижаться к земле, а «снять» из снайперской винтовки показавшийся на горизонте отряд пехоты, тебя все равно разорвет на куски катящаяся следом бронетехника. Спору нет, уровень получился очень увлекательным, но иногда так хочется свернуть с проложенных разработчиками скриптовых рельс и пойти своей дорогой.

ДОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ «МАТРИЦУ»

Один яркий эпизод сменяет другой, как разноцветные стеклышки в калейдоскопе. В одной из первых миссий бойцы SAS вместе со своими российскими коллегами зачищают безымянную деревушку в Кавказских горах. В кромешной темноте английские спецназовцы используют приборы ночного видения и без лишнего шума расстре-

КРЫЛАТЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ

Во время перезагрузки уровня после смерти главного героя разработчики приводят цитаты известных исторических личностей. Периодически на экране появляются высказывания Владимира Путина и Бориса Ельцина. Нынешнему президенту принадлежит фраза: «Кто не скучает по Советскому Союзу, у того нет сердца. Кто хочет его вернуть обратно, тот лишился ума». Предыдущему: «Вы можете заполучить трон штыками, но вам не удастся просидеть на нем долго». Справедливости ради стоит заметить, что подобную мысль около двухсот лет назад высказывал французский дипломат Талейран.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **9.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.5**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

По версии американских разработчиков, на Кавказе санузлы совмещенные. Пока один солдат моется в грязной ванной, другой поблизости справляет нужду.

По цветовой палитре этот эпизод игры почти ничем не отличается от сцены высадки десанта в фильме «Падение Черного ястреба».

Убойная фраза:

Я буду продолжевать одолевать их

Из радиопереговоров с сержантом Камаровым в английской версии игры

ливают охранников. Прямо как на всамделишной линии фронта.
Штурм американской морской пехотой телевизионной станции напоминает знаменитую сцену спасения Морфеуса из первой **«Матрицы»**. От стен отлетают куски штукатурки и мелкая кирпичная крошка, во взорвавшихся мониторах и телевизорах зияют огромные дыры, стекла разбиваются на мелкие осколки, частички предметов падают на землю, а возле ног сверкают срикошетившие пули. Автоматчики ведут настолько плотный огонь, что из укрытия невозможно высунуться даже на секунду.
Сидишь за тоненькой перегородкой и думаешь: «Ну наконец-то появилась игра, которая ничем не уступает дорогим голливудским фильмам».
На самом деле это впечатление обманчиво. Да, разработчики сделали так, чтобы все реалистично билось, крушилось и разлеталось, однако на некоторых уровнях попадаются небольшие хибары с пуленепробиваемыми окнами, монолитные софиты и душевые кабинки.

ВЗРЫВООПАСНЫЙ ПИНГ-ПОНГ

Программисты значительно изменили физику повреждений. Пули пробивают деревянные столы и двери, хлипкие межкомнатные перегородки и тонкие бетонные плиты. Покореженные машины взрываются после нескольких десятков попаданий. Свинец застревает лишь в толстых кирпичных стенах и здоровенных металлических контейнерах.
Значительно увеличилось количество доступного оружия, но толку от этого разнообразия мало. Трофейные стволы наносят такой же урон, как и казенные, но они не оснащены лазерной наводкой. Если что-то и подбирать с земли, так только АК-74 с подствольником. Из него хоть можно жахнуть по засевшим в домах террористам.
По сравнению с предыдущей частью противники стали намного чаще кидать ручные гранаты. Зато теперь ты можешь быстро подобрать прилетевшую невесть откуда лимонку и бросить ее обратно. На некоторых уровнях игра превращается в эдакий смертельный пинг-понг. Вместо того чтобы палить из автомата, только и делаешь, что возвращаешь ненужные «гостинцы» щедрым хозяевам.

НЕ НА ВСЕ ВРЕМЕНА

Обычно классные FPS хочется пройти еще раз: поставить более высокий уровень сложности, попробовать во время битв какие-то новые тактические приемы, внимательно изучить все закоулки. Бесспорно, Call of Duty 4: Modern Warfare – замечательная игра, но, увы, одноразовая. При повторном знакомстве она уже не произведет столь сильного впечатления, как в первый раз. Услышав свист пролетающих мимо пуль, ты не поддашься инстинкту и не прижмешься к креслу. Сердце будет биться равномерно даже во время самых яростных схваток с террористами, а после просмотра ярких сцен уже не захочется сказать: «Ух-ты, вот это да-а-а!» Однако это не значит, что игра не удалась. Как раз наоборот. Стоит запустить первый уровень, и ты уже не успокоишься, пока не дойдешь до конца. PCG

Интересно, надписи на арабском языке такие же нецензурные, как трехбуквенная настенная живопись на российских уровнях игры?

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Впечатляющая, почти фотореалистичная графика; сверхдинамичный геймплей постоянно держит в напряжении; образцовая анимация движений; захватывающий сюжет.

Минимальная свобода действий – все подчинено скриптам; физика далека от идеала.

9.0

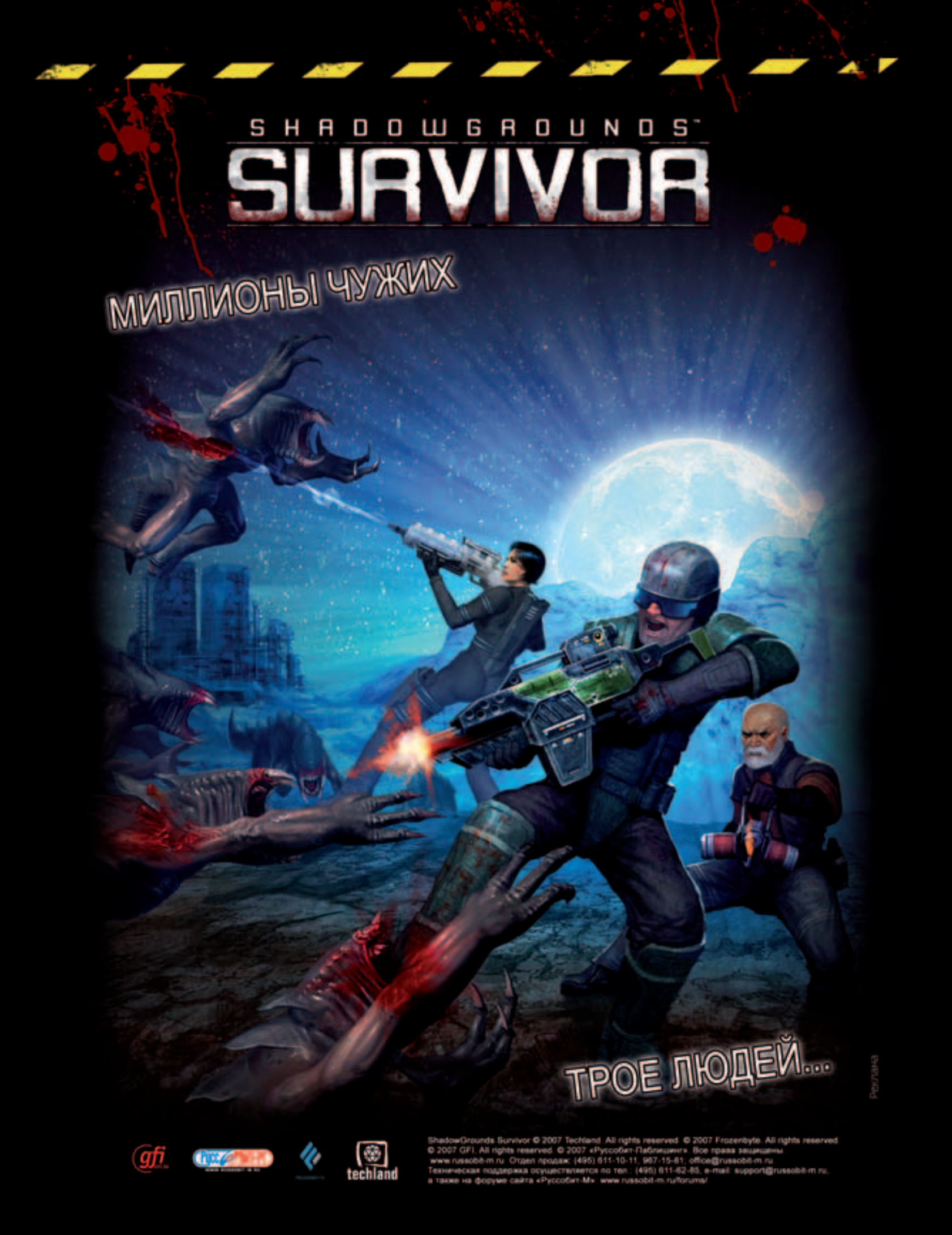
Яркое, динамичное интерактивное кино про американских и британских вояк, но только на один раз.

Обрати внимание на то, как детально прорисована экипировка солдат. Сразу видно, что напарники запаслись оружием по полной программе.

SHADOWGROUNDS™

SURVIVOR

МИЛЛИОНЫ ЧУЖИХ



ТРОЕ ЛЮДЕЙ...

Реклама

ShadowGrounds Survivor © 2007 Techland. All rights reserved. © 2007 Frozenbyte. All rights reserved.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 — Открытие EA Canada, ставшей впоследствии самым крупным подразделением EA (более тысячи сотрудников)

2003 — Студия расширяется: для работ над серией Need for Speed открывается подразделение EA Black Box

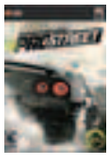
2005 — Выход Need for Speed: Most Wanted – одной из лучших игр серии

2007 — Релиз Need for Speed ProStreet, которая разочаровала большинство критиков и игроков

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

NEED FOR SPEED PROSTREET

ПО ВСТРЕЧНОЙ ПОЛОСЕ



ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Black Box
ПОЙДЕТ
Процессор 3.0GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/prostreet
ПОХОЖЕСТЬ
Серия Need for Speed, Test Drive Unlimited

Еще во времена *Need for Speed: Underground 2* появились недовольные развитием любимой серии. Многие говорили: мол, хватит «электроникам» ваять аркады для детей, пора двигаться дальше. Великолепная *Need for Speed: Most Wanted* на некоторое время утихомирила противников стритрейсинга, но после вторичной *Need for Speed Carbon* появились новые недовольные. Крикуны тогда и не подозревали, что EA работает над совершенно новой Need for Speed. И вот она перед нами.

Признаться, весть о том, что ***NFS*** станет симулятором, сразу насторожила. Безусловно, в профессионализме команды **EA Black Box** сомневаться не приходится. Но аркадные гонки – совсем другое дело. Впрочем, то, как легко «электроники» выбрасывают в мусорную корзину накопленные годами наработки, вселяло оптимизм. Если уж авторы пошли на такие жертвы, то, наверное, ведают, что творят. Однако после выхода игры стало ясно: не ведали. ***Need for Speed ProStreet*** производит впечатление незаконченного проекта. Это уже не аркада, но еще и не серьезный рейсинг, который нам обещали.

СЧАСТЛИВОГО ПЛАВАНИЯ!

Мы всегда были уверены, что получим веселую гонку, где сможем прокатиться с ветерком на шустрых лощеных тачках. Увидят ли геймеры то же самое в NFS ProStreet? Нет. Это простительно, если бы машина вела себя реалистично. Но и здесь творению

Достаточно взглянуть на то, как неохотно автомобиль поворачивает, чтобы понять: ничего общего с реальностью эта игра не имеет

ГАРАЖ

Одно из главных достоинств Need for Speed ProStreet – богатые возможности тюнинга и настройки автомобиля. Теперь для каждой тачки позволяют сделать до трех вариантов прокачки, называемых Blueprint (например, в случае использования машины в разных типах заездов). Модернизировать можно отдельные части (двигатель, трансмиссию, подвеску, тормозные колодки, колеса, N20, корпус) или покупать готовые комплекты (для лучшей управляемости и более высокой скорости). Весьма важный параметр автомобиля – аэродинамика. Чтобы улучшить этот показатель, нужно воспользоваться режимом Autosculpt, который стал заметно более продвинутым по сравнению с прошлым годом. Отдельно настраиваются двигатель, коробка передач и тормоза. А проверить результат всегда можно в аэродинамической трубе или с помощью так называемого теста Dyno.

Факты

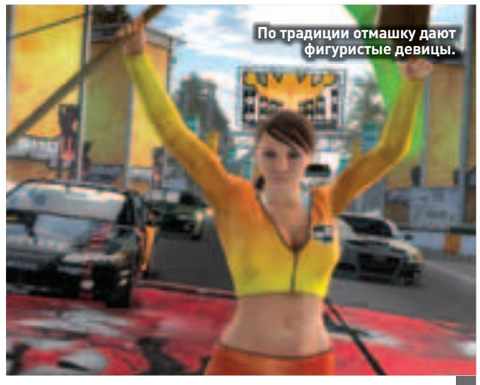
4 оригинальных игровых режима

60 реальных авто от 26 производителей

90 деталей для прокачки авто

На асфальте можно увидеть заплатки, трещины и масляные разводы.

На некоторых участках можно разогнаться до безумных скоростей.


По традиции отмашку дают фигуристые девицы.

EA Black Box нечем похвастаться. Физическое ядро NFS ProStreet отлично подошло бы какому-нибудь симулятору катера. Достаточно взглянуть на то, как неохотно автомобиль поворачивает, чтобы понять: ничего общего с реальностью эта игра не имеет.

О видимых повреждениях тоже было много разговоров. Скриншоты и ролики демонстрировали эффектные вмятины на капоте и багажнике, отваливающиеся части корпуса, изуродованные двери и разбитые стекла. Я было поверил, что EA Black Box по силам обставить **Bugbear Entertainment**. Как выяснилось, зря. Прорисовка в NFS ProStreet уступает даже первой ***FlatOut***, хотя некоторые находки канадцев (например, свисающие зеркала заднего вида или качающиеся бамперы) порадовали.

Но вот капот отлетел, и мы видим не самый детализованный мотор. А исцарапанный и помятый корпус дорогущей тачки выглядит не так эффектно, как целый. Уж тут авторы на полигоны не поскупились: все авто в нетронутом виде выглядят действительно неплохо. Чего не скажешь об окружении. На уровнях царят серо-синие тона. Мутное небо, затянутый смогом город на горизонте, дым из-под колес – не продохнуть. Даже солнце здесь не греет душу. Ярких красок добавляют разве что вычурные надувные игрушки огромных размеров (зачем это здесь?) да плакаты. Даже если закрыть глаза на странный стиль, идеальной картинку не назовешь. Безоговорочно хороши разве что зрители. Такое мы видели доселе лишь в ***Test Drive Unlimited***.

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Итак, действо переместилось из города на специальные трассы, где Райан

ПРОЩАЙ, CATCH UP?

«Электроники» изо всех сил пытались сделать Need for Speed ProStreet похожей на серьезный рейсинг. А как такое может быть, если соперники жульничают? Гонщики в новой игре действительно ошибаются. Так же, как и мы, вылетают с трассы, врезаются друг в друга. И самое главное, их наконец лишили возможности догонять тебя за считаные секунды в случае отставания. Поэтому, оторвавшись от соперников, можно не бояться быть обставленным на самом финише из-за пресловутого Catch up.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.2**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Драг стал заметно сложнее.

Зрители на редкость хороши.

Убойная фраза:

Это игра о создании навороченной тачки, на которой можно состязаться с лучшими гонщиками планеты

Ларри ЛаПьер (Larry LaPierre), исполнительный продюсер Need for Speed ProStreet

Купер, главной герой игры, участвует в узаконенных гонках стритрейсеров. По сравнению с прошлой частью список игровых режимов почти не изменился: заезды на время с раздельного и массового старта, прохождение контрольных точек на максимальной скорости – все это мы видели и раньше. Но без добавок не обошлось.

Весьма любопытен режим, где нужно показывать лучшее время на определенном участке трассы (правда, авторы не учли, что у гонщика, стартующего перед всеми, есть преимущество, так как отрезки он проходит первым). Драг теперь проходит на двух дистанциях: четверть и половина мили. Перед началом заезда нам предлагают развлечь себя мини-игрой «прогрей покрышки», которая хоть и влияет на конечный результат, но все равно выводит из себя уже к седьмому-восьмому драгу. Вернулся дрифт. Несмотря на возросшую сложность, проходить трассу на контролируемых заносах не так увлекательно, как в былые времена.

Весьма любопытно, что теперь под каждый тип гонки нужно готовить отдельный автомобиль. Мало купить подходящую модель, над ней нужно еще как следует поколдовать в гараже. На сей раз изменение различных настроек действительно влияет на результаты (читай врезку).

Несмотря на то что в NFS ProStreet сюжета как такового нет, «электроники» все равно сделали эффектные, но совершенно бессмысленные ролики, предваряющие ключевые события. Крутые гонщики перед голосящей толпой зрителей выписывают круги на асфальте, гремит музыка, ведущий на сцене надрывает глотку.

Все бы ничего, но его противный голос, обработанный к тому же ужасным эффектом, преследует нас и во время заездов. Единственный способ унять горе-комментатора – отключить его в соответствующем меню.

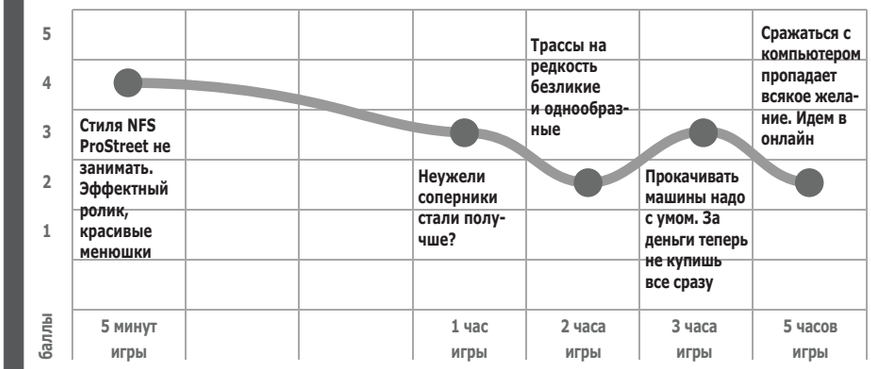
И включить погромче музыку. Благо саундтрек традиционно вышел на славу и наверняка тебя порадует.

Многие поклонники серии бросили NFS ProStreet на середине и вернулись к предыдущим сериям. Их можно понять. Новая часть самого известного гоночного сериала получилась безликой. Авторы завели автомобили и погнали прочь с ночных улиц мегаполисов (от аркадности) к пригородным трекам (навстречу реализму), но тачки заглохли где-то на полпути. **PCG**

FlatOut так и остается эталоном по части визуализации повреждений.

Перед началом драга нам предлагают прогреть шины.

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Большое количество реальных автомобилей; разнообразные заезды; широкие возможности по тюнингу и настройке машины; повреждения.

Невнятная физическая модель; обстановка уровней оставляет желать лучшего; отсутствие полюбившихся наработок прежних лет.

6.5

NFS ProStreet – одна из худших игр серии. Надеемся, в следующей части вернутся былые традиции.

В конце игры мы сразимся с лучшим уличным гонщиком Рио.

© 2008 Таргем. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail:buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

ИНФОРМАЦИЯ О ПРАВАХ, РЕКЛАМЫ

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2005 — В Сеуле Flagship Studios впервые представила свой дебютный проект – Hellgate: London

2006 — Авторы объявили, что по мотивам игры еще до ее выхода появятся комиксы манга

2006 — Electronic Arts и Namco Bandai Games America заключили соглашение, согласно которому договорились вместе издавать Hellgate: London

2007 — Hellgate: London наконец-то поступила в продажу и быстро попала в десятку самых кассовых игр

HELLGATE: LONDON

САТАНИНСКАЯ ПОБЕДА

ЖАНР ИГРЫ
Action/
Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts/Namco Bandai Games America

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК
Flagship Studios

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 5

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.hellgate-london.com

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Билл Ропер (Bill Roper), продюсер

ПОХОЖЕСТЬ
Restricted Area, серия Dungeon Siege, Dungeon Lords

Реклама – двигатель торговли, это даже дети знают. Несколько гениальных приемчиков – и вот уже доверчивые простаки несут свои кровные. Бывает наоборот: неудачный маркетинг сгубил не один хороший проект. Но в нашем случае все удалось. Сладкоголосые обещания PR-службы Flagship Studios затуманили головы даже бывалым игрокам. Слышался благоговейный шепот: «Это же Билл Ропер, да он же саму *Diablo* продюсировал. Вот человечище, еще один блокбастер готовит». Не смутили даже видеоролики и презентации. «Это ведь еще сколько до выхода, версия не финальная, все исправят, Билл Ропер не подведет...» Долгожданный релиз состоялся. Фанаты кинулись в магазины, скупили все коробки (не первую неделю *Hellgate* среди лидеров продаж) и... не поверили своим глазам. Это не великий хит, которого они так ждали.

Поначалу гулять по городу очень интересно. Но такие пейзажи ты будешь видеть всю игру.

АПОКАЛИПСИС МИСТЕРА БИНА

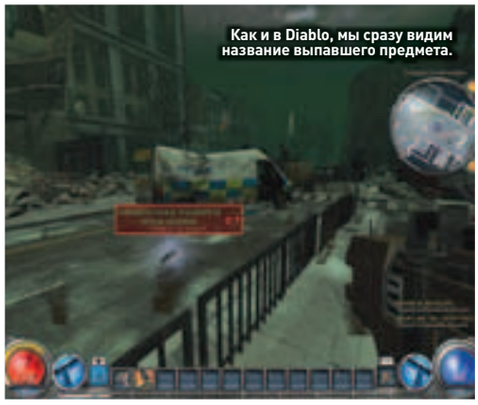
Какие образы рождаются в голове, когда заходит речь о кончине человеческой цивилизации? Разрушенные города, вечно темное небо, разбитые и искореженные автомобили на заброшенных улочках и страшные чудовища, притаившиеся в подворотнях. Люди живут под землей и страшатся выйти наружу. Безрадостная и удручающая картина. Разве не об этом ***Hellgate***? Увы. Улочки есть, небо темное, город в запустении. Но драматизма ни на йоту. Чудной

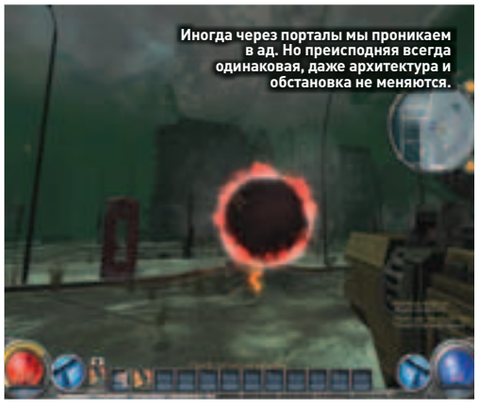
Факты

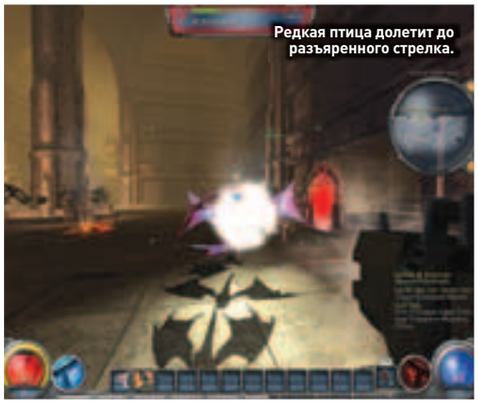
1 дроид на службе у инженера

3 разновидности зомби встречаются повсюду

6 классов персонажей


Как и в Diablo, мы сразу видим название выпавшего предмета.


Иногда через порталы мы проникаем в ад. Но преисподняя всегда одинаковая, даже архитектура и обстановка не меняются.


Редкая птица долетит до разъяренного стрелка.

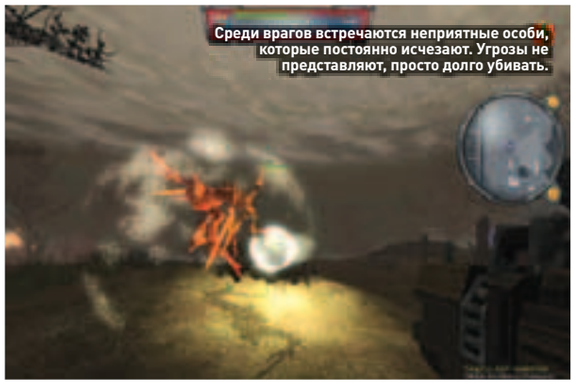
сюжет заставляет нас искать великие истины, а по пути общаться с очень странными персонажами и выполнять весьма скучные задания. Вспомним ***Diablo***. Каждая речь Декарда Кейна, каждый квест не позабыты и ныне. В новом детище **Билла Ропера** не запомнится абсолютно ничего. Даже вздор вроде длинной интерлюдии о поисках оракула-паразита и соединение его с незадачливым техником. Можно было бы свалить все на тонкий английский юмор, да только не место шуткам в таком антураже. Печально, что авторы не придумали ни одного (!) яркого персонажа. На следующий день ты уже не вспомнишь не то что имя, даже черты лица. Виноваты не только тексты, но и озвучка. Все герои произносят лишь первую фразу (да и то она не связана с тем, что написано в диалоговом окне). Не создается представления о человеке, о его характере. А кто же поверит в мир, обитатели которого не более чем холодные бездушные манекены? И кто не захочет оттуда сбежать после того, как выполнил сотню однообразных поручений? Убей двадцать зомби на уровне один, принеси пятнадцать глаз демонов с уровня два... Продолжить до финала. Разве это сравнится с поиском вывески таверны Огдена, историей о короле Лазарусе или поединком с Мясником? Отдадим должное, авторы пытались разогнать тоску с помощью затейливых (по их мнению) квестов. Например, встретилась мини-RTS, где надо было возглавить отряд из четырех бойцов. В одном из эпизодов

ЗНАКОМЫЕ МАСКИ

Что у Flagship отлично получилось, так это классы персонажей, хотя в них безошибочно угадываются прототипы из Diablo 2. Summoner призывает на помощь маленьких элементалей стихий и даже демонов из преисподней. Здоровье он поправляет, забирая энергию из трупов врагов. Evoker лечится так же, но полагается на магию. Причем в его распоряжении не только электричество и огонь, но и яды и потусторонние силы. Engineer любит гранаты и не прочь поразить врагов энергетическими ударами. Однако куда полезнее боты (замедляют и обездвиживают противников, усиливают хозяина) с дронами (сражаются с врагами). Marksman получил доступ к еще большему количеству гранат, в остальном он развивает стрелковые навыки. Ну а Blademaster и Guardian очень похожи друг на друга. Предпочитают мечи. Разве что последний – это аналог паладина. Использует защитные ауры и всегда готов наподдать щитом. В будущем авторы планируют добавлять новые классы, правда только для подписчиков платного сервиса.

На уровнях часто встречаются монстры с уникальными именами (усиленные копии обычных), но сладить с ними довольно легко. Разве что неожиданно подкрадутся...

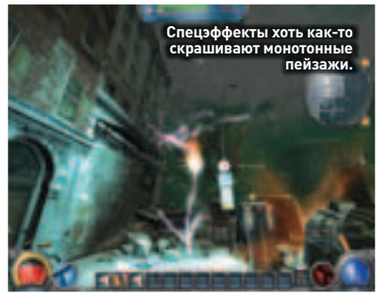
Иногда монстры телепортируются из ниоткуда прямо под ноги. Но даже это им не помогает.


Среди врагов встречаются неприятные особи, которые постоянно исчезают. Угрозы не представляют, просто долго убивать.

Ну и что, если из зомби сыплются энергетические сферы? Мой радиус обстрела больше.

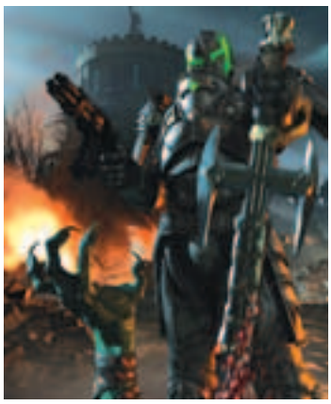
заставляли стрелять из пушки по висящему в воздухе чудовищу. Смотрится это все нелепо, лучше бы уж и не делали.

Выполнять монотонные задания было бы куда веселее, если бы декорации менялись почаще. Однако создатели почему-то решили, что бегать по одним и тем же уровням – предел наших мечтаний. Конечно, генерируются этапы случайно. Но из очень узнаваемых блоков. Побывав два-три раза на лондонских бульварах или в тоннелях подземки, сроднишься буквально с каждым полигоном. Ждешь, когда же наконец покажут что-нибудь еще. Но не тут-то было. И ведь живность, вот беда, не меняется. Зомби трех видов, импы, гигантские летучие мыши преследуют нас снова и снова. Неужели авторы не понимают, что разные противники и антуражи – одна из главных причин успеха ***Diablo 2***? Это при том, что **Blizzard** сделала изометрическую игру, в которой от повторяющихся пейзажей устаешь намного меньше, чем в проекте от третьего лица. По сути


Спецэффекты хоть как-то скрашивают монотонные пейзажи.

Hellgate: London проигрывает даже серии ***Dungeon Siege***, не говоря уж о ***Titan Quest***. И очень походит на ***Restricted Area*** – action/RPG с интересным футуристическим миром, где постоянно повторялись немногочисленные уровни и враги. В некоторой степени спасти ситуацию могла продуманная система генерации предметов. Но дизайнеры сами себя загнали в ловушку. Начнем с того, что интересных артефактов очень мало и выпадают они крайне редко. Мне лично вообще ничего приличного не досталось. Сборных вещей попросту нет. А обычные

Побывав два-три раза на лондонских бульварах или в тоннелях подземки, сроднишься буквально с каждым полигоном



ИСПОРТИ УДОВОЛЬСТВИЕ

На всех станциях стоят специальные устройства для улучшения предметов. В первом в обмен на приличную сумму мы добавляем «редкое» или «легендарное» качество. Какое – решит вездесущий случай. Nano Forge тоже позволит усовершенствовать вещь. Для этого понадобятся запчасти. Просто ломай все найденное барахло и пускай в ход полученные микросхемы с рунами. Кстати, некоторые NPC из тех же запчастей готовы собрать для нас особые предметы. Наконец, если ты хочешь вынуть из оружия установленные моды, просто засунь его в специальный прибор, заплати немного денег и получай добро назад.

Гиганты охраняли мост. Но мои пули быстро охладили их пыл.

Глупая мини-RTS – одна из сюжетных миссий.

Даже бочки стоят на тех же самых местах, что и на других уровнях.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.1**

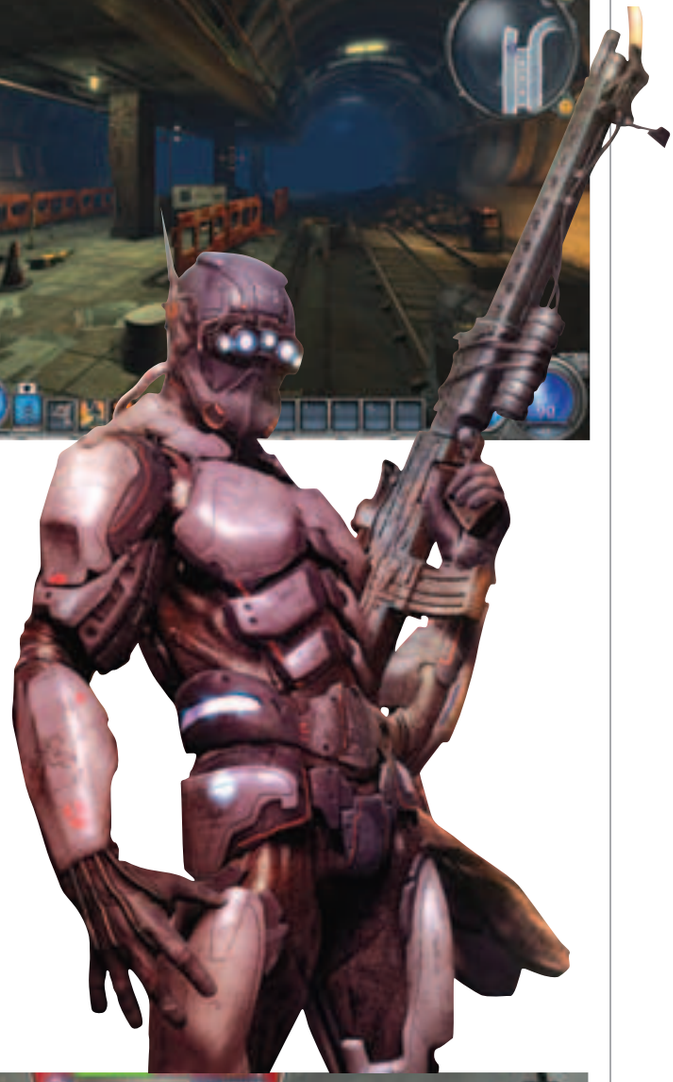
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.6**

шмотки идут только на продажу, даже «редкие» и «легендарные» (которые, кстати, почти ничем не отличаются). На вырученные деньги берем в магазине приличную одежонку и пристойное оружие, вставляем найденные (или еще лучше купленные) устройства, добавляем с помощью особого прибора «редкие» и «легендарные» характеристики и получаем такие штуковины, что никакие артефакты уже не понадобятся. Надо ли говорить, как важно заинтересовать в такой игре пользователя и заставить охотиться за ценными реликтами? Неужели об этом не знает Ропер?

КУРИЦА И ВРАТА АДА

Последняя беда, с которой придется бороться, – сырой программный код. Hellgate бесцеремонно зависает, вываливается в операционную систему, персонажи на уровнях становятся невидимыми (насколько умоительно смотреть, как в воздухе висят щит и меч, а человека не видно), монстры застревают в стенах или просто неподвижно висят над землей, игра нещадно тормозит под управлением DirectX 10 (толку от которого чуть). **Flagship Studios** уже выпустила несколько патчей. Но сколько их еще понадобится, чтобы поставить больного на ноги, – большой вопрос.

А вот текстуры и модельки не исправить. Картинка устарела года на два, как и анимация. Даже в ***Dungeon Lords*** герой-мечник знал больше приемов и двигался изящнее. Многие скажут, что для action/RPG это не главное и что Diablo 2 в свое время тоже



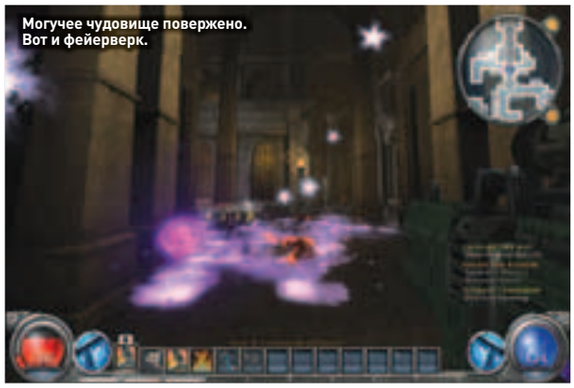
ТРАДИЦИИ

Если ты играл в Diablo 2, то без труда освоишься в мире игры. Здесь есть аптечки и личные телепортеры, которые в любой момент вернут на последнюю посещенную станцию (аналог town portal). К тому же все остановки связаны между собой и между ними разрешают мгновенно перемещаться (waypoints из Diablo 2). Конечно, найдется торговец (ему можно сбагрить все барахло), а также медик (залечит ссадины на теле героя).

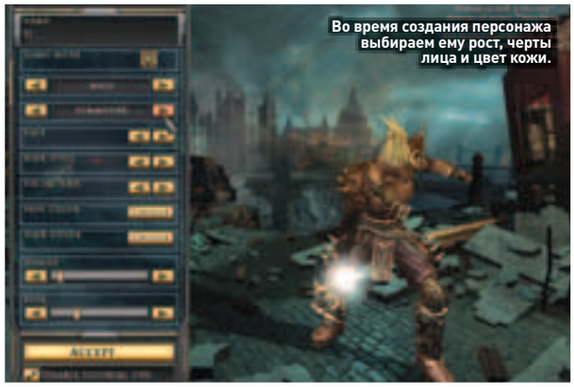
Страшный босс не протянул и пары минут. Хотя мечнику пришлось бы повозиться.

Убойная фраза:

It's 2038, and London lies in ruins...

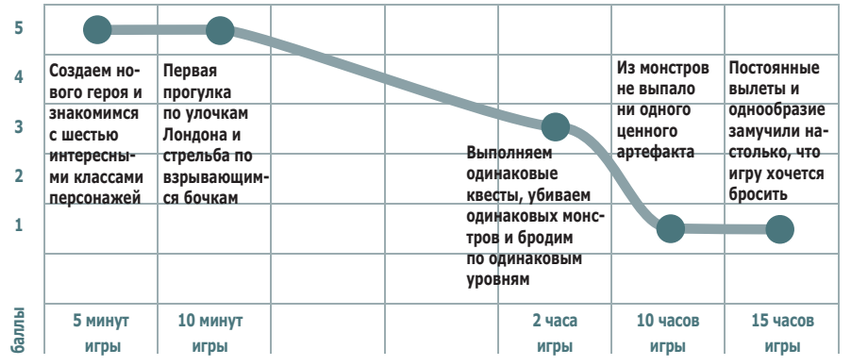

Могучее чудовище повержено. Вот и фейерверк.

На открытых пространствах сразу набрасывается куча монстров.


Во время создания персонажа выбираем ему рост, черты лица и цвет кожи.

не блистала. Правда. Но в Diablo 2 не было всего того, что описано выше. Нельзя сказать, что Hellgate: London – однозначный провал и плохая игра. Отчасти виноваты краснобаи-рекламщики. Они с таким упоением рассказывали нам о чуде, что мы очень расстроились, получив обычную, ничем не примечательную кальку с Diablo 2. Беда в том, что заплатками всех ошибок не исправить. Нужно переделывать очень многое заново, а это невозможно. С другой стороны, надо понимать, что ***Diablo 3*** по силам только Blizzard. А сия контора славится своими многолетними паузами, поэтому в ближайшие два-три года (а то и еще дольше) мы заветный сиквел не получим. Придется мириться с тем, что есть. И для многих Hellgate станет временным утешением, но не панацеей. Остальные, подобно мне, просто не смогут пройти до конца, устав от одинаковых уровней и квестов. И приободрить их нечем. Слишком уж сложный жанр, как показало время. Никто не смог победить рогатого. Да здравствует король! Ждем дофина. **PCG**

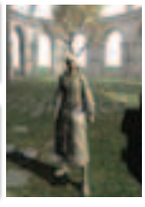
УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



Надо ли говорить, как важно заинтересовать в такой игре пользователя и заставить охотиться за ценными реликтами?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★½ 5.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★½ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Дизайнеры придумали интересный и необычный мир; классы и умения персонажей заметно отличаются; кому-то понравится странный юмор.

Повторяющиеся монстры с уровнями и безликие задания постепенно отбивают охоту двигаться дальше; крафтинг губит желание искать хорошие вещи.

6.0

Единственное утешение для тех, кто ждет Diablo 3. Но очень-очень слабое.

Многие говорят разработчикам, что одного балла для повышения характеристик на уровень – мало.

Запад vs Восток
Демократия vs Нефть
M1 ABRAMS VS T-72

WARFARE

ВОЙНА КАК *(ПОСЛЕДНИЙ)* АРГУМЕНТ

© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

РЕКЛАМА

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1998 Ведущий дизайнер Total Annihilation Крис Тейлор (Chris Taylor) основал компанию Gas Powered Games

1999 Большинство сотрудников закрывшейся компании Cavedog Entertainment перебрались в Gas Powered Games

2002 В марте вышло дебютное творение компании – блистательная смесь action и RPG Dungeon Siege

2005 В августе в продажу поступила Dungeon Siege 2: Broken World. Вторая часть добилась не меньшего успеха, чем первая

2007 В феврале Supreme Commander установил новые стандарты в жанре RTS

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

Даже с такой большой высоты по условным обозначениям можно легко понять, что здания по добыче ресурсов опоясаны кольцом из пушек и зениток.

Не стоит недооценивать силу флота. Несколько крейсеров могут стереть с лица земли все прибрежные здания.

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

ВСЕ ПРОТИВ ОДНОГО

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
THQ

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Gas Powered Games

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Креативный директор Крис Тейлор (Chris Taylor)

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.supremecommander.com

ПОХОЖЕСТЬ
Supreme Commander

Ни для кого не секрет, что для хитовых RTS довольно часто появляются дополнения – таковы реалии современного рынка: куй железо, пока горячо. За примерами далеко ходить не надо: вспомни *Warhammer 40.000: Dawn of War*, *Age of Empires 3*, российский *«Блицкриг»* и украинских *«Казаков»*. Так что после успешного старта *Supreme Commander* выход адд-она оставался делом времени.

К сожалению, есть и еще одна закономерность: частенько авторы подходят к созданию добавки спустя рукава. Наклепают пяток однообразных миссий, нарисуют пару-тройку новых юнитов – и в путь. Впрочем, в последнее время ситуация стала меняться в лучшую сторону. ***Medieval 2: Total War – Kingdoms*** можно было смело дробить на четыре части и выпускать по отдельности. Не подкачал и ***Supreme Commander: Forged Alliance***.

ЕДИНЫЙ ФРОНТ

События адд-она начинаются с момента, когда закончилась оригинальная игра. Если ты прошел одиночную кампанию Supreme Commander до конца (неважно, за какую из трех противоборствующих сторон), то наверняка видел видеоролик, где недвусмысленно намекали на нашествие огромной армии невесть откуда взявшихся инопланетян.

Итак, на Объединенную земную федерацию внезапно напали войска серафимов. Агрессоры довольно быстро испепелили голубую планету и теперь собираются стать хозяевами галактики. Остатки землян объединились со своими бывшими противниками – кибранами. Эонцы раскололись на два враждующих лагеря. Одни послушали свою принцессу и присоединились к образованному союзу, другие переметнулись на сторону захватчиков.

ТРИ В ОДНОМ

В скоротечной одиночной кампании можно сыграть за одну из трех хорошо знакомых фракций. Разработчики не стали насильно навязывать ту или иную сторону, а сделали намного проще: перед началом уровня на экране появляются гербы Объединенной земной федерации, кибранов и лояльных эонцев. Стоит ли проходить все миссии одной расой, или каждый раз менять свой выбор – решать тебе. Плохиши серафимы доступны лишь в мультиплеерных и skirmish-баталиях.

Сразу же после загрузки уровня ты обратишь внимание на изменившийся интерфейс. Командные панели скомпонованы намного удобнее, чем раньше. А еще ты можешь создать специальный шаблон расположения зданий. В следующий раз тебе не придется строить все заново. Несколько кликов мышью, и на пустом месте вырастет необходимый набор построек. В одиночном режиме толку от этой особенности маловато, а вот в сетевом, где каждая секунда на весь золота, без нее не обойтись.

ВРЕМЯ БЕРЕТ СВОЕ

Специалисты из **Gas Powered Games** увеличили количество шейдеров, добавили новые спецэффекты, перерисовали небо и модифицировали «туман войны». Несмотря на все эти улучшения, графика смотрится ненамного лучше, чем в оригинальной игре. Увы, на фоне невероятно красивых взрывов из ***World in Conflict*** сражения стальных махин выглядят тускло. Десять месяцев назад разлетающиеся в разные стороны обломки техники вызывали восторг, а смерть гигантского робота-командира так и вовсе казалась произведением искусства. Сейчас сражения уже не вызывают столь ярких эмоций, как раньше.

Факты

1 новая фракция – раса серафимов

15 часов на прохождение кампании

110 новых юнитов, из них 80 у серафима

Не прошло и минуты, как прилетел разведчик противника. Разумеется, обратно он не вернулся.

В перерывах между сражениями гигантский робот не должен бездельничать. Пусть помогает строителям.

НАТРЕНИРОВАННЫЕ МОЗГИ

Искусственный интеллект сделал большой шаг вперед. Теперь ты сможешь по полной программе ощутить разницу между различными уровнями сложности. Противники ведут себя намного агрессивнее: нападают при каждой возможности, стараясь проделать брешь в самом слабом участке обороны. Первым делом враг уничтожает здания по добыче ресурсов и таким образом подрывает твою экономику.

Юниты намного лучше ориентируются на местности и быстро находят оптимальный путь к цели. Во время сражений возросла роль используемых формаций. В одних случаях лучше построить свои войска в виде полумесяца, в других – розы или воронки.

На первый взгляд экономическая модель не претерпела изменений. Тебе по-прежнему надо пополнять закрома родины энергией и так называемой массой. Однако со временем замечаешь, что улучшенный до третьего уровня экстрактор добывает лишь 18 единиц массы, а если построить рядом с ним четыре хранилища, то получится 27 единиц. А это значит, что надо драться чуть ли не за каждое месторождение, ведь цена боевых юнитов не снизилась.

ВТОРОЕ СВИДАНИЕ

Разработчики не поленились и создали очень качественное дополнение. Если тебе понравилась Supreme Commander, то стоит познакомиться и с адд-оном Forged Alliance. Игра уже не может похвастать самой передовой графикой, зато выверенный баланс сил и фирменный геймплей остались на месте. Фанатам ничего и не надо больше. **PCG**

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.5**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

Интересный сюжет; более удобный интерфейс; возможность строить здания по заранее заготовленным шаблонам; выверенный баланс сил.

Незначительные улучшения не подняли графику на новый уровень; слишком короткая одиночная кампания; раса серафимов доступна лишь в сетевых и skirmish-баталиях.

8.0

За десять месяцев разработчики создали добротное дополнение. Все новинки пришлись к месту.

Горишь, бубновый?!

Пока скорострельное орудие сдерживает яростные атаки противника, по соседству строятся дополнительные турели.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1992 Сотрудники студии Domark Software Оливер (Oliver Collyer) и Пол Колье (Paul Collyer) создали Championship Manager

1994 Братья основали в Англии собственную компанию под названием Sports Interactive

1995 Вышел Championship Manager 2. Разработчики решили создавать исключительно футбольные менеджеры

2004 В феврале Sports Interactive рассталась с британским издательством Eidos Interactive и заключила контракт с японцами из SEGA

2004 В ноябре компания выпустила новый проект – Football Manager 2005. Игра стала лидером в своем жанре

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

Президент «Локомотива» Юрий Семин предложил двухлетний контракт и готов платить 2500 фунтов стерлингов в неделю.

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

Нападающий сборной Франции Тьерри Анри теперь играет за испанскую «Барселону». Интересно, жалеет ли о его уходе руководство лондонского «Арсенала»?

FOOTBALL MANAGER 2008

ЦАРСТВО ФУТБОЛЬНОЙ СТАТИСТИКИ

ЖАНР ИГРЫ
Sport/Management
ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
РАЗРАБОТЧИК
Sports Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
fm08.footballmanager.net
ПОХОЖЕСТЬ
Football Manager 2007

Победой питерского «Зенита» закончилось первенство России, завершился отборочный цикл и для нашей сборной, в Лиге чемпионов и Кубке УЕФА наступили продолжительные зимние каникулы, небольшой перерыв взяли и участники большинства европейских чемпионатов. Что делать болельщикам, привыкшим несколько раз в неделю смотреть любимую игру? Переключаться на хоккей, баскетбол или какой-нибудь другой вид спорта? Вовсе не обязательно. Можно заполучить *Football Manager 2008* и с головой окунуться в мир виртуального футбола.

ТРЕЗВЫЙ ВЗГЛЯД НА РОССИЮ?

Football Manager 2008 – единственная игра, где правдоподобно отображен отечественной чемпионат. Разработчики добыли точную информацию не только о главных и дублирующих составах клубов российской Премьер-лиги, но и о юношеских командах. Творение **Sports Interactive** можно смело использовать в качестве энциклопедии современного футбола. Достаточно кликнуть мышью на фамилии игрока, и ты тут же узнаешь, за какой клуб он выступал раньше, сколько матчей провел в чемпионате и в Кубке страны, забивал ли до этого, отдавал ли голевые передачи...

От авторов не ускользнула ни одна деталь. Большинство поклонников футбола вряд ли знают о том, что лидеры столичного «Динамо» Дмитрий Хохлов и Игорь Семшов начинали свою карьеру в дубле ЦСКА, а нынешний капитан армейцев – в «Спартаке» из Орехово-Зуево.

ПОЧТИ БЕЗ ОГРЕХОВ

Порадовали тщательно выверенные характеристики игроков. Конечно, можно долго спорить о том, по праву ли получил Андрей Аршавин двадцать очков за дриблинг и не слишком ли низко оценили тот же самый показатель у Владимира Быстрова (всего лишь в четырнадцать баллов). Лучше обрати внимание на то, как подробно и, самое главное, точно описаны умения молодых футболистов. Сразу видно, авторы в курсе, что на замену у московского «Спартака» периодически выходит восходящая звезда российского футбола – чемпион Европы среди юниоров Александр Прудников.

В отличие от ***FIFA Manager 08*** командами руководят не вымышленные, а настоящие тренеры. Реально существующие специалисты занимают и менее ответственные посты. В «народной команде» тебе помогают Сергей Родионов и Гинтарас Стауче, а за дубль отвечают Мирослав Ромащенко и Валерий Кечинов. Внимательные разработчики даже не забыли о том, что физической подготовкой игроков руководит иностранный специалист Тони Берецки. Изредка встречаются мелкие ошибки (например, по версии авторов, химкинский стадион «Родина» вмещает не 10, а всего лишь 5 тысяч зрителей), но они не сравнятся с откровенными ляпами, которых полным-полно в других футбольных менеджерах.

ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ, ДА ЛУЧШЕ

Наконец-то разработчикам удалось довести до ума трансляции поединков. Как и в предыдущих эпизодах сериала, на поле мы видим двадцать пять разноцветных кружочков, символизирующих футболистов соперничающих команд

Разработчики добыли точную информацию о главных и дублирующих составах клубов российской Премьер-лиги и о юношеских командах

Факты

16 клубов в российской Премьер-лиге

1005 фраз в комментариях к матчу

2500 человек помогали собирать информацию

Через мгновение украинский полузащитник «Спартака» Максим Калиниченко закрутит мяч со штрафного удара в дальнюю девятку.

Английские разработчики оценивают стоимость «народной команды» в 22 миллиона фунтов стерлингов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.5**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.1**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

и бригаду из трех судей. В зависимости от статуса поединка на скамейке сидят семь (официальная встреча) или двенадцать (товарищеская встреча) запасных игроков, а вдоль кромки поля из стороны в сторону ходят тренеры.

Бесспорно, по своей красоте схематичное изображение не сравнится с полностью трехмерными матчами из FIFA Manager 08. Зато неказистые фишки ведут себя куда правдоподобнее. Они безукоризненно соблюдают выбранную тактическую схему, стараются выполнять указания тренера и значительно реже совершают глупости. Голкиперы наконец-то перестали пропускать «бабочки» чуть ли не с середины поля, при ударе от ворот не лупят в аут, а стараются сделать точную передачу, к тому же намного лучше играют на выходах.

ВАЖНА КАЖДАЯ МЕЛОЧЬ

Победа кується не столько на стадионе (кстати, ты можешь изменить размеры поля в рамках правил FIFA), сколько за его пределами. Во время просмотра трансферных окон важно проанализировать состав: выгодно продать ненужных игроков и купить футболистов на проблемные позиции (чем сильнее и талантливее потенциальный новичок, тем дольше приходится его обхаживать). Большое значение имеют тренировки. Если неправильно составить график занятий (например, поставить беговые упражнения в начале, а разминку в конце), то спортсмены травмируются.

Если футбол занимает в твоей жизни значительное место, то непременно стоит познакомиться с игрой. Надеемся, скромная графика и скудное звуковое сопровождение не помешают насладиться ею. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Уникальная статистическая база по игрокам и клубам со всего мира; правдоподобный отечественный чемпионат; во время матчей фишки-символы ведут себя реалистично.

Старый графический движок; скудное звуковое оформление матчей; напряженка с музыкой; несмотря на подсказки, игра покажется новичкам чересчур трудной.

8.5

Настоящий подарок для любителей футбола. Самый правдоподобный спортивный менеджер года.

Армеец Игорь Акинфеев считается одним из самых перспективных молодых вратарей во всем мире.

В прошедшем сезоне защитник «Локомотива» Сергей Гуренко играл на позиции опорного полузащитника.

2003

Американская студия Saber Interactive выпускает свой самый известный шутер Will Rock

2006

Atari продает права на почти готовую игру Vivendi. Новый издатель дает задание питерскому отделению Saber переделать почти все

2007

Полностью переработанный TimeShift «уходит на золото»

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР МАКАРОВ JAN

Дождь в игре как настоящий. В динамике он просто великолепен.

Парни в зеленых штанах – повстанцы. Они на нашей стороне.

TIMESHIFT

ВРЕМЯ, НАЗАД!

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Saber Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 2Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
timeshiftgame.com
ПОХОЖЕСТЬ
Half-life 2, Sin Episodes: Emergence, Pariah

Первое впечатление от *TimeShift* сложно назвать приятным. Нам показывают короткий вступительный ролик, потом заставляют бегать по лестницам полуразрушенных домов и сражаться с армией повстанцев-близнецов. Скучно. Но если пережить первые полчаса, пробраться через тесные дворы и канализацию, игра предстает в совершенно другом свете. Она начинает затягивать.

Да, разработчики позаимствовали многое из лучших проектов последних лет. Город чем-то похож на City 17, по улицам даже ходят местные аналоги страйдеров, а из громкоговорителей слышен голос, напоминающий о докторе Брине. Солдаты с реактивными ранцами и уровень на крыше небоскреба навеяны ***Sin Episodes: Emergence***. Вояж по заснеженным просторам сделан в духе ***No One Lives Forever 2***, только вместо снегохода мы катаемся на квадроцикле. Не стоит ждать от ***TimeShift*** революции в жанре. Но если посмотреть на игру объективно, становится понятно, что питерские ребята под чутким руководством американских наставников смогли сделать лучший на сегодняшний день отечественный шутер.

ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

Хотя сюжет тоже не блещет оригинальностью. Есть два парня – хороший и плохой, параллельный мир, где надо навести порядок, суперкостюм. Последний позволяет замедлять время, останавливать его или поворачивать вспять. На таких фокусах основаны многочисленные мини-задачки: заскочить на лопасть гигантского вентилятора, пройти сквозь огонь, выбраться из падающего лифта. Это главная особенность игры. Без костюма просто не выжить. Вот только энергия не бесконечна. Когда она заканчивается, герой превращается в обычного человека. Но стоит чуть-чуть подождать, и запасы автоматически восстановятся. Так же решен вопрос со здоровьем: отсиделся в укрытии – и снова в бой.

Но на одних достоинствах костюма не выехать. Придется стрелять, стрелять и еще раз стрелять. И желательно метко. Нажимать на спусковой крючок придется постоянно. Уже после первого уровня редко встретишь одинокого солдата. В основном попадаются отряды по пять – десять человек и часто с поддержкой пулеметной турели. Над AI противников в **Saber Interactive** поработали на славу, сражение с вражеским отделением могло бы стать настоящим испытанием на выживание. Но не стало. Манипуляции со временем превращают нашего героя практически в бога и лишают супостатов каких-либо шансов. Бои на ближней дистанции выглядят так: подбежал, остановил время, разрядил обойму дробовика в застывших солдат, поглядел на результат и побежал дальше. Казалось бы, что здесь интересного? Но в том-то и дело, что от процесса получаешь настоящее эстетическое удовольствие. Хороший ассортимент оружия – залог успеха для шутера. Ничего нового питерцы придумывать не стали, а пошли традиционным путем. Все стволы хорошо нам знакомы – пистолет, дробовик, снайперка. Разве что огнемет и арбалет вносят разнообразие. Стрелять из всего вышеперечисленного приятно, разве что прицел «кружочком» ограничивает использование хэдшотов

Подбежал, остановил время, пальнул из дробовика в застывших солдат, поглядел на результат и побежал дальше

Факты

3 ствола можно носить с собой

5 секунд в укрытии, и здоровье восстановлено

8 патронов в обойме дробовика

Кровь на экране – последствия выстрела из дробовика в упор.

Две минуты назад колонны в этом зале были целыми и невредимыми.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.2**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.6**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

на дальних и средних расстояниях. Носить с собой позволили всего три единицы оружия, поэтому на поздних этапах предстоит сделать выбор, что важнее – убойная сила или количество боеприпасов.

А ВОКРУГ КРАСОТА

Особенно удались разработчикам уровни. Город, где соседствуют американские многоквартирные дома и почти сталинские высотки, выглядит великолепно. В небе летают самолеты, огонь вырывается из окон, по улицам шагают боевые роботы. Красота. Затем действие переносит нас в кабину турели дирижабля, забрасывает в заснеженные горы, уводит под землю в железнодорожные тоннели и т.д. Saber Interactive постоянно старается нас чем-то удивить, поддержать интерес, и это достойно уважения. Слабым звеном оказалась только низкая интерактивность окружения. Например, стулья и другие предметы мебели даже не сдвигаются с места. Но зато как бьются стекла и разлетаются от пуль колонны! Даже странно, но на каждый минус в игре находится свой плюс.

Можно сколько угодно придираться. Плохо поданный сюжет, отсутствие обаятельных персонажей, полная линейность. Все это, конечно, плохо. Но на другой чаше весов мы имеем отлично поставленные бои, неплохой AI противников, запоминающиеся уровни и шикарный звук. Наконец, TimeShift просто красива.

Ну а если бы она вышла несколькими месяцами раньше, когда все изнывали от недостатка хороших проектов, ее бы встретили совсем по-другому. А так, на фоне ***BioShock***, ***Call of Duty 4***, ***The Orange Box***, ***Stranglehold*** и ***Crysis*** игра просто затерялась. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

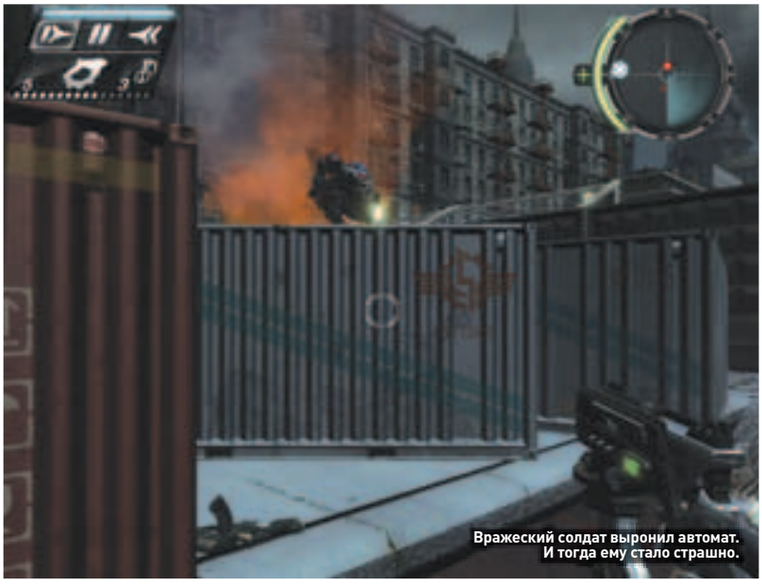
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Красивая графика; неплохо оптимизированный движок; разнообразный дизайн уровней; динамичный геймплей; возможность управлять временем.

Слишком слабый сюжет; прицел «кружочком» не позволяет целиться точно в голову врагам; подчас мы видим заимствования из других игр, вышедших в последние годы.

7.0

Первый российский шутер, в который можно играть и при этом получать удовольствие.


Вражеский солдат выронил автомат. И тогда ему стало страшно.

Любителям экстрима предлагают посетить сортир над пропастью.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР MAKAROV JAN

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001

Студия Stainless Steel выпускает самую первую Empire Earth. Проект получает очень высокие оценки от игроков и критиков

2005

Выходит вторая часть сериала, которую разработала Mad Doc. В игре представлено пятнадцать эпох и четырнадцать цивилизаций

2007

В продаже появляется третья часть. По отзывам, самая неудачная из всего сериала

Танки против мечников – обычное дело для Empire Earth 3.

В игре здания разрушаются странно. Части крыши отваливаются большими кусками.

EMPIRE EARTH 3

ТРЕТИЙ БЛИН КОМОМ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Sierra Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Mad Doc Software
ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz,
1Gb RAM,
3D ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.empireearth.com
ПОХОЖЕСТЬ
Civilization,
Age of Empires 3,
Rise of Nations

Я понимаю, что ругать всегда проще, чем хвалить, а ломать легче, чем строить. Разработчики из Mad Doc старались, корпели над игрой, отлаживали баланс и проводили тестирование. В трудолюбии им не откажешь, но в третьей части *Empire Earth* не хватает главного – таланта. А без него любая стратегия превращается в набор миссий и юнитов.

Серия ***Empire Earth*** в последние годы довольно успешно конкурировала с ***Age of Empires***. Нельзя сказать, чтобы соревнование складывалось в ее пользу, но небольшая армия поклонников у проекта все же появилась. Игрокам нравилась смена эпох в духе ***Civilization***, большое количество юнитов, неплохая графика и знакомый геймплей без сюрпризов. Кто мешал разработчикам двигаться в том же направлении и дальше? Непонятно. Но в новой части они решили упростить все, что только можно, и игра полностью растеряла свой шарм.

И ЦЕЛОГО МИРА МАЛО

А начинается все неплохо. Устанавливаешь, запускаешь и попадаешь в красиво оформленное главное меню. Вот это новость, в ***Empire Earth 3*** появился глобальный режим! Подобное мы видели не раз и не два, но чтобы так – весь земной шар… Впечатляет. Скоро обнаруживается и первый неприятный сюрприз. Вместо полутора десятков наций, доступных в прошлой игре серии, на выбор предлагают всего три странных народности. Это европейско-американская цивилизация, японско-китайская восточная цивилизация, ну а третья – сборная солянка, основанная на представлениях разработчиков об арабском мире. Режим «глобальное доминирование», где надо захватить всю планету, не станет откровением. Как и в других стратегиях последних лет, мы начинаем на маленьком клочке земли, оттуда распространяем свое влияние на остальной мир огнем и мечом. Либо добрым словом и большими взятками. Первый вариант предпочтительнее, потому как поверхностная дипломатическая система напрочь отбивает желание вести переговоры.

Захватив провинцию, надо определиться, какой тип экономики будем развивать: военный, научный, коммерческий или имперский. Можно натренировать кучу солдат, но только не забывай, что их надо кормить. А можно во всех регионах заняться исследованиями. Во втором случае есть опасность, что в гости пожалуют враги и надают по шапке нашим очкастым лаборантам. Так что важно соблюсти баланс, чтобы и армия была сыта, и государство сильно. И при этом не застрять в каменном веке. Впрочем, исследования новых технологий совершенно не впечатляют. Наступают новые эры, появляются свежие апгрейды, меняется дизайн зданий, набор юнитов, но все это как-то безрадостно и рутинно. Тем более что технологическое древо с большим количеством ответвлений нам не предоставят. С единственной прямой дорожки не свернешь.

ОТ ОБЩЕГО К ЧАСТНОСТЯМ

Основное действие, как и положено, развивается на тактических картах. Начало всегда одинаковое: строим

Если сразу не заняться захватом соседних земель, то можно забыть о большом количестве технологических баллов

Факты

5 исторических эпох

5 шахтеров могут работать на одном руднике

100 технологических очков необходимо для перехода в Средневековье

Начинаем с одной провинции и захватываем всю планету.

Лес – непреодолимое препятствие для кавалериста. Да и барана убить не получится, он бессмертный.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 5.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 6.2

шахты, бараки, конюшню, дома для своих подданных, порт и т.д. Затем готовим солдат и отправляем во вражеские владения. Другая тактика просто лишена смысла. В Empire Earth 3 проще победить числом, нежели умением, – десять меченосцев без труда расправятся с бронетранспортером. Побочные задания не спасают от скуки, все они сделаны по принципу «пойди туда и убей всех».

Наиболее явно это видно в режиме «скирмиш». Если сразу не заняться захватом соседних земель, то можно забыть о большом количестве технологических баллов. А если оперативно не перейти в следующую эру – жди, что на рандеву к твоим копейщикам приедут вражеские танки.

Но именно в «скирмише» играть более-менее интересно. За час можно пройти путь от древности до ближайшего будущего. Игра прибавляет в динамизме, юниты меняются в зависимости от эпох, появляется какое-то разнообразие. У азиатов в армию призываются гигантские пауки и мутанты, у арабов моджахеды с гранатометами, а у европейцев шагающие роботы. И тогда начинается полный беспредел. Картинка в игре и так довольно яркая, но когда начинается стрельба из всех видов футуристического оружия – разобраться, что происходит, практически нереально. Причем все это светопреставление еще и замедляет работу компьютера. Что поделаешь, плохая оптимизация.

Искусственный интеллект тоже не блещет. Если враг протоптал тропинку к твоей базе, то можно быть уверенным, что другой дорогой он не пойдет. Это здорово облегчает оборону, но совсем убивает интерес. Достаточно поставить пяток оборонительных башен, и можно идти пить чай, пока не настанет время перейти в следующую эпоху.

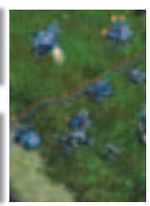
Получается, что игру губит шаблонность. В Empire Earth 3 почти нет новых идей. А те, что есть, подводит не очень хорошая реализация. Даже редактор карт не в силах исправить ситуацию, мультиплеер третьей части проигрывает своей предшественнице.

Печальный факт, но игра не удалась. **PCG**

В каждой из эпох домики выглядят по-разному. В колониальной вот так.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0



Появился глобальный режим; геймплей настолько упростили, что играть сможет даже пятилетний ребенок; появились забавные юниты.

Не самая лучшая графика, но при этом игра умудряется работать медленно; отсутствие какого-либо исторического реализма; мало эпох и цивилизаций.

5.5

Если раньше серия составляла реальную конкуренцию Age of Empires, то сейчас сдала позиции.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996 Два бывших работника компании Microsoft – Майк Херрингтон и Гейб Ньюэлл основали компанию Valve

1998 Появилась первая игра Valve Software – Half-Life, которая получила более пятидесяти наград и неоднократно признавалась самыми разными изданиями лучшей игрой в мире

2004 Вышло продолжение Half-Life 2, повторившее ошеломительный успех первой части

2007 В продаже появилась The Orange Box, в состав которой входят Half-Life 2, Half-Life 2: Episode Two, Portal и сетевой шутер Team Fortress 2

ТЕКСТ: ВИКТОР "PROZED" БАРДОВСКИЙ

Враги прижали к самой точке респауна, но команда не сдается!

Огнеметчик – злейший враг хилого скаута.

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Valve Software

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Valve Software

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Гейб Ньюэлл, сооснователь Valve

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
orange.half-life2.com/tf2.html

TEAM FORTRESS 2

ЛУЧШЕ НЕ БЫВАЕТ!

Что делает хороший сетевой шутер гениальным? Неповторимый стиль? Идеальный баланс? Необычная графика? Что бы ты ни придумал, описывая игру своей мечты, в *Team Fortress 2* уже наверняка есть нечто подобное. *Counter-Strike*, *Quake*, *Battlefield* – игры сложные. Чтобы освоиться в них, требуется много времени. Поэтому и аудитория соответствующая – профессиональные геймеры и те, кто хочет ими стать. В TF2 все наоборот: чтобы освоиться, нужно около получаса, а через неделю ты уже лучший из лучших среди тех, кто выбрал такой же класс персонажа.

БЕССЮЖЕТНЫЙ ИДЕАЛ

Сюжет в ***Team Fortress 2*** отсутствует. Да и кому он нужен, если вся суть сводится к старому как мир противостоянию двух команд – синих и красных? Борются они за контроль над некоей абстрактной местностью или за обладание секретной документацией, которую нужно выкрасть с базы соперников. Казалось бы, все банально и просто, однако ничего интереснее я не встречал с момента выхода самого... Team Fortress для первой ***Quake***!

В целом мало что изменилось. У нас на выбор девять классов персонажей. Все они условно разделены на три группы. К нападающим относятся: скаут (спринтер с дробовиком наперевес и с битой на поясе), солдат (основная боевая единица, вооружен огромной четырехзарядной базукой и саперной лопатой для ближнего боя); огнеметчик (пироманьяк с пожарным топором и огнеметом, способный за несколько секунд превратить врага в хорошо прожаренный стейк).

Также есть защитники: гранатометчик (одноглазый подрывник со стажем, способный при помощи мин-липучек с дистанционным управлением усложнять подходы к базе), пулеметчик (громадный богатырь с шестиствольным пулеметом), инженер (строит телепорты, мгновенно перемещающие членов команды в произвольную точку карты, и устанавливает специальные пушки, которые за считаные секунды уничтожают любого врага, попавшего в зону поражения).

И наконец, в группу поддержки входит снайпер (при должной сноровке приканчит одним выстрелом в голову даже самого живучего противника), медик (лучший друг солдат и пулеметчиков, потому как увеличивает им здоровье сверх максимального, но лишь в том случае, если постоянно направляет свою лечащую пушку на одного и того же «пациента»), а также шпион (способен надолго становиться невидимым, переодеваться в костюмы солдат вражеской команды, за несколько секунд разбирать вражеские пушки и наносить колоссальные повреждения ударом ножа в спину).

КОМАНДНАЯ ТАКТИКА

Главной изюминкой старой TF было командное взаимодействие. Фраза «один в поле воин» – это о ней. Разработчикам из **Valve** (а мы помним, что создатели классической TF сейчас работают именно там) удалось сохранить эту особенность. Обычный штурм вражеской базы выглядит так. Скауты бегут вперед первыми, стараются разузнать мес-

Team Fortress 2 не была бы и вполовину такой замечательной, если бы не искрометный юмор и не великолепные модели персонажей

Факты

6 великолепных карт

9 абсолютно разных классов

32 игрока могут участвовать в сражении

Через несколько секунд враги победят, захватив последнюю точку на карте. Но мы еще отомстим!

Задача инженера – построить пушку в самом неудобном для врагов месте, а снайпер позаботится о террористах, решивших разрушить ее издалека.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **9.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.2**

тоположение вражеских пушек и найти слабые места в обороне. За ними, заблаговременно переодевшись в игроков вражеской команды, подтягиваются шпионы, которые ловко разбираются со снайперами (что открывает путь во вражескую цитадель более медлительным солдатам, пулеметчикам и огнеметчикам). Наступление поддерживают медики. Тем временем инженеры и гранатометчики создают мощную линию обороны собственной базы, а снайперы не позволяют супостатам даже близко подойти к собственной крепости. Но не факт, что подобной тактикой не воспользуются ваши оппоненты. Возможности практически безграничны, а описанная выше хитрость окажется бесполезной, если вся вражеская команда, скажем, станет играть за скаутов. Но и на этот случай есть свои уловки…

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

Team Fortress 2 не была бы и вполовину такой замечательной, если бы не искрометный юмор и не великолепные модели персонажей, более всего напоминающих героев мультфильма **«Суперсемейка»** (The Incredibles в оригинале). Пулеметчики, если очень долго стреляют, начинают дико смеяться, явно получая удовольствие от происходящего. Солдат смешно дергает ногами в воздухе и лупит себя лопатой по голове. А если тебя убьют, ты после смерти увидишь прощальную фотографию собственных останков, где стрелочки указывают на ошметки с комментариями вроде: «А это ваша голова!» Что ни говори, мультяшный стиль здорово украсил игру и добавил веселья. Разве не этого ждет каждый геймер, запуская очередной сетевой шутер?

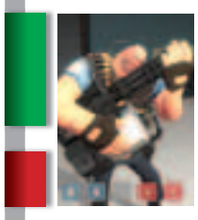
ЧАЙНАЯ ЛОЖЕЧКА ДЕГТЯ

Недостатков у Team Fortress 2 практически нет, разве что небольшое количество карт – всего шесть. Зато есть любимый многими еще со времен классической TF уровень 2fort, на котором проходит сейчас половина всех боев в интернете. Вот, пожалуй, и все недостатки. Король командных шутеров снова с нами. Да здравствует король! **PCG**

После тяжелой схватки нет большей радости, чем подоспевший вовремя медик!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★½ 9.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★ 10.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0



Безумно веселый и увлекательный игровой процесс, который абсолютно никого не оставит равнодушным; великолепный дизайн уровней и персонажей; ни одно из достоинств первой части в продолжении не утрачено.

В стандартном комплекте всего шесть игровых карт; отсутствует однопользовательский режим; нет ботов.

9.5

Идеальный сетевой шутер, практически лишенный недостатков, который понравится всем от мала до велика.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1993 Дэвид Брэбен (David Braben) (между прочим, соавтор культового космического симулятора Elite) основал Frontier Developments. Студия расположена в английском городе Кембридже

1993 После долгих лет разработки выходит Frontier: Elite 2. Игра была непохожа на первую часть, и это не понравилось фанатам серии

1995 В продажу поступила Frontier: First Encounters – провальная третья часть Elite

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

THRILLVILLE: OFF THE RAILS

ДО ЧЕГО ДОШЕЛ ПРОГРЕСС

ЖАНР ИГРЫ
Management

ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Frontier Developments

ПОЙДЕТ
Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lucasarts.com/games/thrillvilleoff-therails

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Основатель компании Дэвид Брэбен (David Braben)

ПОХОЖЕСТЬ
Circus Empire, RollerCoaster Tycoon 3, Theme Park

Как это ни прискорбно, но годы расцвета LucasArts позади. Когда-то в обойме знаменитого издательства было несколько популярных игровых сериалов, приносивших стабильную кассу. Сейчас компания неплохо зарабатывает всего на трех лицензиях: Indiana Jones, Star Wars и LEGO. Но в прошлом году неожиданно появилась еще одна возможность подзаработать – на консолях дебютировал *Thrillville*.

ПАРК, ДА НЕ ТОТ

Даже если ты не играл ни в одну экономическую стратегию, это не проблема. Дело в том, что **Frontier Developments** преподносит свой новый проект как управленческую игру. На самом деле ***Thrillville: Off the Rails*** не похожа на экономические стратегии вроде ***Theme Park*** и ***RollerCoaster Tycoon 3*** (кстати, за авторством все той же Frontier). Посуди сам: здесь нет многочисленных графиков, таблиц, серьезного менеджмента, а деньги на покупку новых аттракционов чуть ли не падают с неба. Строить парк на пустом месте тоже не приходится. За нас уже все сделали: выбрали участок, возвели необходимые здания, наняли персонал, от посетителей нет прохода.

От тебя для начала требуют две вещи. Во-первых, выбрать одного из двадцати персонажей, дать ему имя, изменить внешность и прикупить подопечному новую одежонку. Во-вторых, посмотреть вступительный видеоролик, где некий Мортимер (удивительно похожий внешне и повадками на профессора Эммета «Дока» Брауна из трилогии «Назад в будущее») поведает, что наш подопечный стал директором парка и теперь будущее империи развлечений в его руках! Точнее, уже в твоих.

Чем дальше, тем интереснее и сложнее. Дабы поддерживать парк в отличном состоянии, приходится выполнять задания. И это лучшее, что есть в игре. В Off the Rails каким-то удивительным образом собраны мини-игры всех жанров: от гонок до шутеров. По большей части это забавы на один вечер, созданные на скорую руку. Но есть и настоящие бриллианты вроде Sparkie Quest и Bandito Chinchilla.

Полученные от побед в мини-играх деньги можно потратить на покупку новых аттракционов или на обучение персонала. Порой нам предлагают даже стать на время уборщиком и пробежаться по окрестностям, убирая мусор. Когда ты добьешься весомых результатов, добродушный дядюшка Мортимер наградит тебя еще одним парнем (всего их пять).

Далеко не всегда получается угадать, чего от нас ждут посетители. Поэтому в Off the Rails ты волен поговорить с любым персонажем. Список тем огромен: можно спросить мнение людей о каждом аттракционе, предложить посоревноваться в мини-игре, просто поболтать о футболе и других насущных вещах. В общем, получились мини-

В Off the Rails каким-то удивительным образом собраны мини-игры всех жанров: от гонок до шутеров

Факты

5 совершенно разных парков могут стать твоими!

50 мини-игр. Очень интересно!

100 увлекательных миссий

Сюжет мини-игры Bandito Chinchilla банален: враги сожгли родную хату, будем мстить.

Дизайн некоторых мини-игр, без преувеличения, гениален. Жаль, не всех.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 3.6

атюрные беседы в стиле ***The Sims 2***. На первых порах интересно, затем надоедает.

ПРЫЖОК В НЕИЗВЕСТНОСТЬ

Проводя время за увлекательными мини-играми, поначалу не замечаешь, что в Off the Rails все-таки кое-что осталось от экономической стратегии. Речь о строительном режиме. С его помощью можно соорудить американскую горку любой формы: с крутыми поворотами, практически вертикальными подъемами и спусками. Сумасшедшую конструкцию, которая не прошла тест на безопасность, позволят поставить в собственном парке. Правда, после первого запуска народ уже ближе чем на километр к злополучному аттракциону не подойдет. К счастью, подавать на игрока в суд они пока не научились.

НОСТАЛЬГИЯ

Все вольности, которые позволили себе авторы, ничуть не мешают получать удовольствие от детища Frontier. Буквально все мини-игры пробуждают ностальгию по временам, когда мы проводили время за 8-битной приставкой. Когда на одном картридже умещалась сотня забав и все они казались гениальными. Хотя бы ради этих счастливых воспоминаний стоит ознакомиться с Off the Rails. После прохождения Bandito Chinchilla хорошее настроение на весь день обеспечено. P.S. Любопытно: после установки Off the Rails на жесткий диск в директории игры появится ярлык с циферкой 07 в названии. Неужели Frontier задумала выпускать новую часть Thrillville каждый год?.. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Множество увлекательных мини-игр; огромный парк, и ты – его хозяин, вольный делать с ним все что угодно; занимательный строительный режим; милый саундтрек.

Завышенные системные требования; из-за мини-игр строительный режим отходит на второй план; постоянная болтовня с посетителями парка со временем утомляет.

7.0

Занятный сборник мини-игр, совсем не похожий на экономическую стратегию. Но зато веселый.

В Thrillville: Off the Rails мы насчитаем около десятка разных гонок, но объединяет их вот что: соперники бездарно водят собственные авто, а одержать победу мешает неудобное управление.

Бои, как правило, заканчиваются победой одного из роботов по очкам и нашей головной болью. В процессе драки железки нещадно громыхают своими доспехами.

2005

The Adventure Company завладела лицензией на произведения Агаты Кристи и вместе с AWE Productions выпустила первую адвенчуру – Agatha Christie: And Then There Were None

2006

В продаже появилась еще одна адаптация – Agatha Christie: Murder on the Orient Express

2007

За четырнадцать лет своего существования AWE Productions выпустила более шестидесяти игр

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ

Если ты не знаешь, что делать дальше, всегда можно получить подсказку у Пуаро с помощью этого «перста подозрений».

Очень скоро человек в белом пиджаке отправится чинить автомобильный мотор.

АГАТА КРИСТИ: ЗЛО ПОД СОЛНЦЕМ

ПУАРО СПЕШИТ НА ПОМОЩЬ

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
The Adventure Company
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI/Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
AWE Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.agathachristie-game.com
ПОХОЖЕСТЬ
Agatha Christie: And Then There Were None, Agatha Christie: Murder on the Orient Express, Nancy Drew: Danger on Deception Island

Творцу не позавидуешь. Мучается человек, годами корпит, и рождается произведение искусства. Восторженные отзывы критиков, признание капризной публики, слава и почет. Но ничто не вечно, приходит время творцу отправиться в мир иной. И тут словно грибы после дождя появляются верные последователи, называющие себя истинными почитателями таланта усопшего. Они без зазрения совести поднимают упавший скипетр и объявляют ошеломленным поклонникам, что продолжат труды великого автора. И тогда на свет один за другим появляются жуткие уродцы, которые нынче модно именовать не менее противными словечками сиквел и ремейк.

В кино таких не перечесть. Вспомнить хотя бы три кошмарных продолжения **«Психоза»**. Про литературу и говорить нечего. Давно уже заведено стащить персонажей у другого автора и выдумать какую-нибудь дурацкую повесть об их новых приключениях. Теперь мода докатилась и до компьютерных игр. Пока это по большей части адаптации. Однако их немало, впору уже учредить доску позора. И одним из главных кандидатов для нее будет ***«Зло под солнцем»***. Вот уж воистину зло.

ДРУГОЙ ПУАРО

«Пуаро Агаты Кристи» – очень популярный сериал, который показывают и в нашей стране. Пожалуй, в нем лучше всего воссоздан образ мозговитого бельгийца, выводящего на чистую воду самых коварных душегубов и мошенников. Чистюля, щеголь, педант и привереда Эркюль в головах фанатов Кристи прочно связан с актером **Дэвидом Суше** (David Suchet), который несколько лет своей жизни отдал «Пуаро». Они дотошно изучили характер знаменитого детектива и знают все его привычки. Можно ли вообразить, чтобы этот человек чинил автомобильные моторы? Бегал на посылках у маленьких девочек? Носился по острову с лопатой в поисках сокровищ? Воровал вещи у других постояльцев? Можно, уверены в AWE.

Надо отдать должное, поначалу ребята стеснялись. Поэтому в ***And Then There Were None*** и ***Murder on the Orient Express*** мы управляли вымышленными героями, которых не было в книгах Агаты. Но теперь они почему-то решили, что можно менять все что заблагорассудится.

НЕСОЧЕТАЕМОЕ

Итак, мы начинаем в лондонском офисе Пуаро. Удобно устроившись в кресле, бельгиец рассказывает своему другу Гастингсу о своем последнем деле – коварном убийстве на уединенном острове. И предлагает ему самому управлять собственной персоной, чтобы глубже проникнуться историей. Инспектор с удовольствием соглашается. Наверняка ты читал новеллу или хотя бы посмотрел одну из многочисленных экранизаций, поэтому сюжет знаешь в деталях. Жертва – знаменитая актриса Арлена Стюарт – найдена задушенной на одном из пляжей пансиона-

Можно ли вообразить, чтобы Эркюль Пуаро человек чинил автомобильные моторы? Или бегал на посылках у маленьких девочек?

Факты

1 призрак старого пирата

2 контрабандиста, промышляющих героином

3 игры от AWE по мотивам книг Кристи

В баре закончились ингредиенты для коктейлей, придется искать самому. А зачем – лучше и не рассказывать.

Всех описанных Кристи персонажей ты встретишь в игре.

та. Как ни удивительно, почти у каждого из гостей была причина расправиться с роковой красавицей. Без Пуаро злодея не изобличить. Но вот беда, Арлена умирает лишь в пятой главе (всего их восемь). Чем занимается несчастный Эркюль до этого? О, для него придумали прорву «развлечений». Например, помогает отмыть от нефти бедненькую чайку и обустроить цветочную клумбу (для этого мы всю первую главу собираем предметы). Ищет для забывчивых супругов подарок на годовщину. А вот божественная интерлюдия с котом. Почтальонша потеряла письма и просит их отыскать (отказаться, конечно, нельзя). Прекрасно видно, что они просто лежат за шкафом, на котором разлеглось пушистое чудовище. Думаешь, нам позволят сказать об этом женщине? Как бы не так. Нужно отыскать дрессировщика и собаку, попросить его прийти с ней к почте, стащить в баре бутерброд, положить его на пол перед котом. Лишь когда тот уберется, мы сможем наконец указать растеряхе на письма. Под конец авторам изменило всякое чувство меры. Какое там убийство! Вот мы преследуем контрабандистов, промышляющих героином. Вот знакомимся с призраком. Наблюдаем, как в финале всплывает немецкая подводная лодка и картинно взрывает башню, где притаился преступник. Бис.

Я намеренно не буду делать никаких выводов. Поклонники Кристи все поймут. А остальным нет разницы. Для них просто скажу, что большую часть времени придется бегать между удаленными экранами, собирать вещи и слушать скучные диалоги. Себе же в уме поставлю галочку: никогда в жизни не подходить к играм от **AWE Games** даже на пушечный выстрел. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★½ 4.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Художники нарисовали симпатичные пейзажи, вот только мы бываем в них слишком часто, а потому красота быстро приедается.

Ролики на уровне стандартов середины 90-х; слишком много вольностей позволили себе сценаристы с образом Пуаро и сюжетом оригинальной книги; расследование получилось скучным.

5.0

Если бы Эркюль Пуаро делал и говорил то, что мы видим и слышим здесь, он бы никогда не стал популярным персонажем.

Пейзажи получились неплохими, разве что разрешение слабовато – всего 1024 x 768.

На руинах старой церкви кто-то проводит ритуалы вуду.

1969 Японский предприниматель Кагэмаса Кодзуки (Kagemasa Kozuki) основал Konami

1973 Компания специализируется на различных видах электронных развлечений

1981 На нескольких домашних компьютерах выходят две игры от Konami: Frogger и Strategy X

2003 В мае спортивное отделение наконец-то обратило внимание на рынок PC и портировало International Superstar Soccer 3

2003 В ноябре к нам пожаловал Pro Evolution Soccer 3. С тех пор фирменный футбольный симулятор каждый год появляется на нашей платформе

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

С МЕЧТАМИ О ЧЕМ-ТО БОЛЬШЕМ

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Konami

РАЗРАБОТЧИК
Konami Digital Entertainment

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Программист и продюсер серии Синго Такацука (Shingo Takatsuka)

ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.konami-pes2008.com

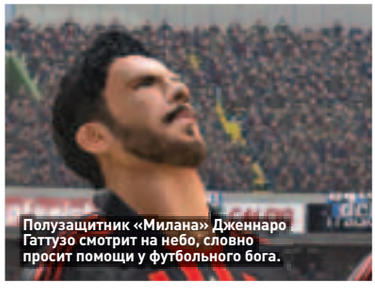
ПОХОЖЕСТЬ
Pro Evolution Soccer 6

Несколько номеров назад мы предположили, что в этом году *FIFA 08* полностью проиграет *Pro Evolution Soccer 2008*. Суди сам: канадские разработчики опять использовали старые технологии, в то время как их конкуренты из Японии улучшили геймплей и перешли на современный движок. Но так ли силен продукт Konami Digital Entertainment на самом деле?

УГАДАЙ КТО?

Как и год назад, ты можешь провести полноценный сезон в испанском, итальянском, французском, голландском и английском чемпионатах. Разработчикам так и не удалось полностью договориться с Британской футбольной федерацией. Из двадцати участников Премьер-лиги лишь два получили свои реальные названия: «Тоттенхэм Хотспур» и «Ньюкасл Юнайтед». Все остальные скрываются за дурацкими псевдонимами. Например, цвета North London защищают Йенс Леманн, Чес Фабрегас и Александр Глеб, а London FC – Петер Чех, Джон Терри, Фрэнк Лэмпард и Дидье Дрогба. Какие команды скрываются за вымышленными названиями – догадаться нетрудно.

В «Мастер-лиге» все осталось без изменений. Ты попадаешь во второй дивизион, зарабатываешь призовые очки, покупаешь на них новых футболистов и стараешься пробиться наверх. От матча к матчу меняются характеристики игроков и популярность среди болельщиков. Только теперь за места на пьедестале сражаются два десятка команд.



Полузащитник «Милана» Дженнаро Гаттузо смотрит на небо, словно просит помощи у футбольного бога.

РУССКИЕ ИДУТ

Существенно расширилось количество лицензированных клубов остальных европейских чемпионатов. Наконец-то

КРУЖОК «УМЕЛЫЕ РУЧКИ»

По традиции после выхода очередной части сериала фанаты Pro Evolution Soccer принялись мастерить различные дополнения, улучшающие оригинальную игру. На немецком сайте www.pescorner.de собрана неплохая коллекция эмблем клубов, новых мячей, бутс, комплектов форм и даже стадионов. Не остались в стороне умельцы из России и бывших советских республик. По адресу peswe.com в разделе «файлы» можно скачать патч под названием «Российский футбол». После его установки число отечественных команд увеличивается в два раза. К московскому «Локомотиву» и «Спартаку» добавляются ЦСКА и новоиспеченный чемпион – питерский «Зенит». Авторы привели в порядок составы, исправили тактические расстановки, изменили характеристики многих футболистов и, самое главное, сделали лица звезд отечественного чемпионата более реалистичными. Новичкам советуем обратить внимание на утилиту cm4speeder. С ее помощью можно значительно замедлить непривычно высокую скорость игры.

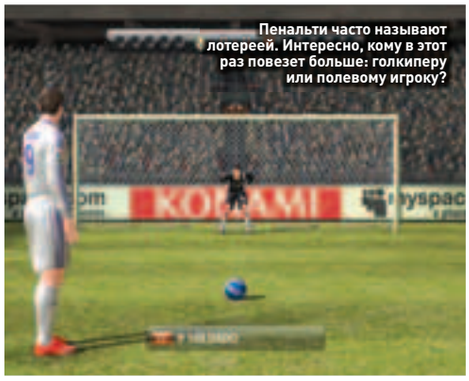
Факты

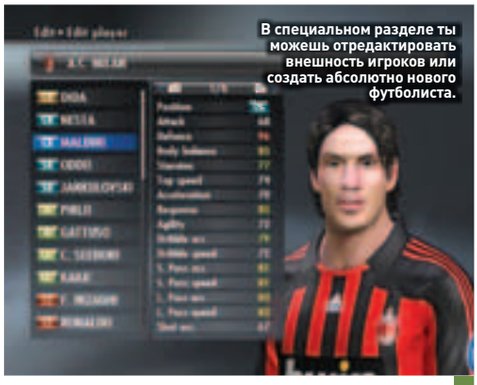
5 полноценных европейских чемпионатов

20 команд играют в виртуальной «Мастер-лиге»

30 клубов в разделе «Интернациональная лига»

Трое игроков умоляют не давать пенальти, но судья непреклонен: было нарушение в пределах штрафной площади – получите одиннадцатиметровый.


Пенальти часто называют лотереей. Интересно, кому в этот раз повезет больше: голкиперу или полевому игроку?


В специальном разделе ты можешь отредактировать внешность игроков или создать абсолютно нового футболиста.

к «Баварии», «Галатасарии», «Порту», «Спортингу», «Селтику», «Рейнджерс», киевскому «Динамо» и другим известным командам присоединились московские «Локомотив» и «Спартак». Без ошибок не обошлось. На свои прототипы похожи только легионеры, выступающие за сильные европейские сборные: серб Бранислав Иванович, хорват Стипе Плетикоса, чехи Радослав Ковач и Мартин Йиранек. Из соотечественников удались лишь Владимир Маминов и Денис Бояринцев.

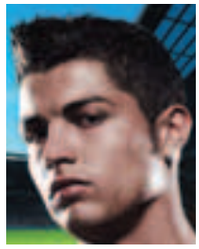
Оставляет желать лучшего и сборная России. Правдоподобно выглядит полузащитник подмосковного «Сатурна» Дмитрий Лоськов. Но в последний раз его приглашали в команду, когда он был капитаном «Локомотива». По мнению японцев, под руководством Гуса Хиддинка до сих пор играют Евгений Алдонин, Владислав Радимов, Марат Измайлов и Егор Титов. В FIFA 08 состав нашей национальной команды выглядел куда свежее.

НЕУДАЧНЫЙ ДАЛЬНИЙ ПЛАН

Что касается графики... Не знаю, как ты, но я ожидал чего-то большего. Почти полгода разработчики твердили о том, что ***Pro Evolution Soccer 2008*** – первый футбольный симулятор на PC, портированный не с PlayStation 2, а с Xbox 360. И что мы получили? Перед началом матча и во время повторов опасных моментов нам крупным планом показывают футболистов. В модельках явно прибавилось полигонов, здорово прорисована форма, но вот с лицами не все в порядке. Для примера возьмем победителя прошлогодней Лиги чемпионов – «Милан». Команда состоит из звезд мирового уровня. Однако не все знаменитости узнаются с первого взгляда. Капитан Паоло Мальдини походит на спившегося боксера (заплывшее лицо, широкая шея и чересчур приплюснутый нос), а у Филиппо Индзаги явно нарушены пропорции между головой и плечами.

В менее известных клубах на поле выходят так называемые «конструкторы». Дизайнеры брали один из нескольких заготовленных овалов лиц, приделыва-

ЛИЦА С ОБЛОЖКИ



Среди разработчиков футбольных симуляторов стало традицией размещать на коробке с игрой известных спортсменов. Авторы сериала FIFA вот уже третий год подряд делают ставку на звезду «Барселоны» Роналдиньо (Ronaldinho) и форварда «Манчестера Юнайтед» Уэйна Руни (Wayne Rooney). Konami старается приглашать каждый год новых игроков. На коробке Pro Evolution Soccer 2008 изображены полузащитник «красных дьяволов» Криштиану Роналдо (Cristiano Ronaldo) и нападающий «Ньюкасл Юнайтед» Майкл Оуэн (Michael Owen).

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.8**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Каждый игрок в красной форме считает своим долгом как можно крепче обнять автора победного гола.

Лидер мадридского «Реала» Рауль легко попал в пустые ворота.

Убойная фраза:

Это очень важный год для серии Pro Evolution Soccer, поскольку мы переходим на новый формат

Программист и продюсер серии Синго Такацука (Shingo Takatsuka)

ли к нему подбородок одного спортсмена, глаза и губы другого, прическу третьего… Еще и намудрили с цветом волос: за московский «Спартак» выступают блондин Титов и брюнет Павлюченко. Увы, когда камера отодвигается назад, черты лица размываются. Футболистов можно отличить только по цвету кожи, телосложению или прическе.

В некоторых эпизодах нам показывают полностью трехмерных болельщиков. Однако с ними приключилась та же беда, что и с игроками: на дальнем плане видны лишь нечеткие фигурки зрителей.

ПРО «ЛЕВЫЕ» ПЕНАЛЬТИ

Главная беда серии – неудобное управление с клавиатуры. Как ни изгаляйся, но с геймпадом руководить подопечными намного удобнее. Выбрал нужное направление на крестовине, надавил на кнопку паса – и игрок сделал разрезающую передачу в свободную зону. Зажал левый верхний «шифт» – мяч уже не катится по земле, а летит на уровне пояса. Исполнять финты очень легко. Ворвался в штрафную, отклонил левый «аналоговый стик» в сторону – и смотришь, как защитник соперника «ведется» на ложный замах. Чтобы выполнить такой приемчик на клавиатуре, придется исполнить небольшой сольный номер. Кстати, далеко не обязательно покупать навороченный манипулятор. Сгодится дешевая копия Dual Shock с USB-портом.

Геймплей Pro Evolution Soccer 2008 представляет собой уникальную смесь из симулятора и аркады. Атаки идут беспрерывно на протяжении всего матча, команда переходит со своей половины поля на чужую двумя-тремя короткими передачами.

Не обошлось без изменений. Арбитры стали судить намного строже. Голкиперы чаще становятся последним защитником, а полевые игроки научились картинно падать в чужой штрафной. Чаще всего симулянты получают желтую карточку, но иногда удается выклянчить и пенальти. Кстати, во время одиннадцатиметровых ударов в твою сторону камера располагается не на беговой дорожке, а за спиной стража ворот.

ФУТБОЛ МЕЧТЫ БУДЕТ ПОТОМ?

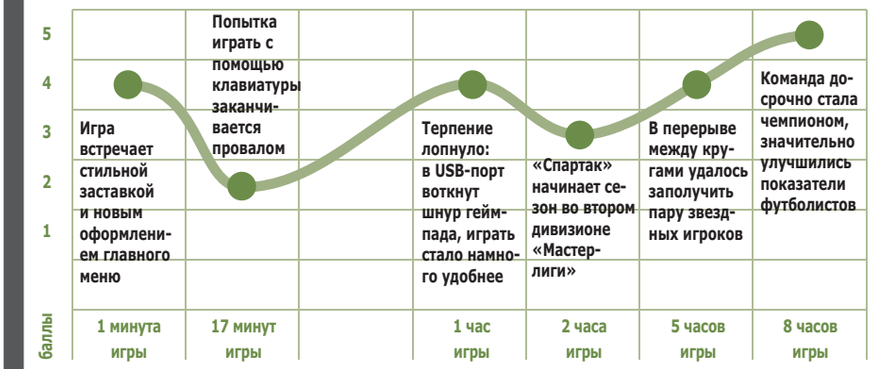
Детище **Konami Digital Entertainment** нельзя назвать стопроцентным хитом. Довольно часто встречаются обидные ошибки (то игрок застрянет в сетке, то рука или голова нападающего пройдут сквозь тело защитника), несовершенна анимация бега, а сохранившиеся однообразные звуки удара по мячу сводят с ума.

Увы, графика нового поколения оказалась не столь хороша, как хотелось бы. Претензий нет только к геймплею. В общем, японским разработчикам есть над чем потрудиться в следующем году.

Однако даже сырая версия Pro Evolution Soccer 2008 без проблем одолела хворую ***FIFA 08***. Об этом свидетельствуют не только наши оценки игр, но и статистика продаж. В конце октября японский сериал впервые в своей истории забрался на вершину кроссплатформенного чарта в Англии. **PCG**

Карауливший дальнюю штангу защитник как завороженный наблюдает за акробатическим прыжком вратаря.

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Красивые модели футболистов; полностью трехмерные зрители; болельщики на трибунах сопереживают происходящему; все нововведения пошли на пользу геймплею.

Размытые лица на дальних планах; физиономии многих игроков созданы наугад; неудобное управление.

8.0

Несмотря на ряд существенных недоработок, перед нами лучший футбольный симулятор этого года.

Игрок в ярко-красной футболке все-таки залез в офсайд на полшага.

ДОПОЛНЕНИЕ РЕВОЛЮЦИОННОГО МАСШТАБА!

SUPREME COMMANDER
Forged Alliance

НОВАЯ СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ

БОЛЕЕ 110 НОВЫХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

ТАИНСТВЕННАЯ ИНОПЛАНЕТНАЯ РАСА СЕРАФИМ

ВТОРЖЕНИЕ НАЧНЕТСЯ В НОЯБРЕ 2007

PC DVD

THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED NVIDIA

Games for Windows

GAS POWERED GAMES

THQ

SUPREMECOMMANDER.COM

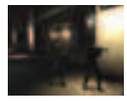
©2007 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games, GPGnet and Supreme Commander: Forged Alliance are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and the "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Certified on XPS™ 710 and M1710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

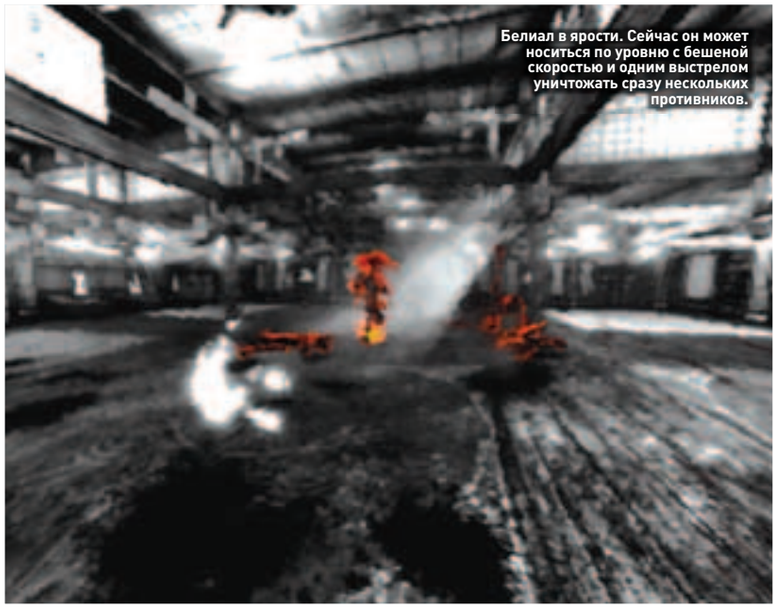
2001
В июле была основана Mindware Studios. Компания базируется в столице Чехии Праге

2002
Летом разработчики анонсировали свой первый проект – action Cold War

2005 
В конце сентября дебютная игра поступила в продажу, но не снискала большой популярности

2007
В июле издательство DreamCatcher Interactive официально анонсировало Painkiller: Overdose

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ


Белиал в ярости. Сейчас он может носиться по уровню с бешеной скоростью и одним выстрелом уничтожать сразу нескольких противников.

А потом исследователи будут с недоумением спрашивать друг у друга: откуда в Египте так много хорошо сохранившихся костей?

PAINKILLER: ПЕРЕДОЗИРОВКА (PAINKILLER: OVERDOSE)

ДО ВСТРЕЧИ В АДУ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
DreamCatcher Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI/Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Mindware Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.project-overdose.com
ПОХОЖЕСТЬ
Painkiller, Painkiller: Battle Out of Hell

Тысячелетиями воины Света и Тьмы участвовали в кровопролитных сражениях. Но однажды случилось невообразимое: ангел согрешил с чертовкой. Так на свет появился Белиал. От мамы ему достались небольшие рога, заостренные уши и острые когти на руках, от папы – роскошные белые крылья за спиной. Долгое время он сидел в заточении. Однако после того как герой *Painkiller* Дэниел Гарнер устроил переполох в аду, полукровка наконец-то вырвался на свободу и теперь полон решимости отомстить всем своим обидчикам.

Графика ***Painkiller: Overdose*** напоминает стареющую поп-звезду, которая не жалеет денег на откачивание жира, подтяжку кожи и прочие косметические операции, но, несмотря на все старания, не может тягаться с молодежью. Сколько бы разработчики ни пытались улучшить качество картинки, возраст движка дает о себе знать. Оригинальная Painkiller вышла в апреле 2004 года. За прошедшее время графические технологии сделали огромный шаг вперед, и от этого никуда не денешься. Впрочем, есть выход. Игра устроена так, что у тебя попросту не остается времени разглядывать устаревшую картинку. Толпы разношерстных врагов атакуют без перерыва. Приходится крутиться волчком и без устали стрелять во все, что движется. Простоишь на одном месте хотя бы полминуты – и тебя разорвут в клочья.

Нам приходится не только стрелять. По ходу горячих сражений надо быстро поглощать души поверженных врагов (если промедлить, то зеленые и красные субстанции растворятся в пустоте), подбирать боеприпасы и искать в темных уголках секретные предметы. А еще не ленись разбивать стоящие на полу кувшины, сундуки и гробы. На вылетающие из них золотые монеты можно купить карты Таро. Одни позволяют быстро передвигаться, другие – наносить более существенный урон... Перед началом каждой миссии выдают специальное задание. Например, уничтожить все разрушаемые объекты, не использовать броню или собрать энное количество золотых монет. На самом высоком уровне сложности (из четырех) некоторые поручения становятся невыполнимыми. Попробуй сделать так, чтобы показатель здоровья не опускался ниже отметки 50 процентов, когда на тебя прут десятки тварей.

ПОЛЕТ БЕЗУМНОЙ ФАНТАЗИИ

Многие современные FPS быстро надоедают из-за однообразных уровней. После получаса игры ты легко угадываешь, что ждет за следующим пово-

Попробуй сделать так, чтобы показатель здоровья не опускался ниже отметки 50 процентов, когда на тебя прут десятки тварей

Факты

6 демонических пушек в арсенале героя

16 уровней в одиночной кампании

40 непохожих друг на друга монстров

Съедая душу очередного поверженного противника, главный герой всякий раз утверждает, что по вкусу она ничем не отличается от цыпленка.

Внутренности разорванного на куски врага полетели прямо в лицо.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 5.8

ротом. Painkiller: Overdose прекрасна своей непредсказуемостью. Дизайнеры постарались на славу. Куда только не заносит Белиала жажда мести: в египетские пустыни, траншеи Первой мировой войны, ледяную тундру, на скотобойню, ядерный завод и, конечно же, в ад.

Мир игры населен необычными существами. Очень трудно выбрать самого интересного противника. Сначала нравятся гладиаторы и чудики с бочками вместо ног. Производят впечатление здоровенные самураи, юркие ниндзя и гейши с боевыми веерами. Потом фаворитами становятся скорпионы и мумии. И так с каждым новым уровнем – обязательно попадется какая-нибудь необычная тварь.

Разработчики внесли небольшие изменения в арсенал главного героя. Модернизированный дробовик стреляет не свинцовыми пулями, а костями; вместо заморозки теперь доступно окаменение. Метатель колов заменили на арбалет. Новая модель пулемета значительно уступает старой, уж слишком маленький боезапас и низкая убойная сила у патронов. Самым удобным оружием получилась «пятерка». В обычном режиме из насаженного на древко черепа с горящими глазницами вылетают смертоносные лучи, в альтернативном раздается такой душераздирающий крик, что противники бьются в конвульсиях и разрываются на части.

УНОСИ ГОТОВЕНЬКОГО

Игру следует использовать в качестве тренажера для спинного мозга. Во время сражений ты отключаешь голову и руководствуешься природными инстинктами. Из колонок доносятся громкие звуки выстрелов, кровь убитых противников заливает добрую половину экрана, адреналин прет через край. Ты нарезаешь замысловатые зигзаги вокруг скопления врагов и крепко сжимаешь мышку в руках, пока не подохнет последняя тварь.

Если тебе понравилась оригинальная игра Painkiller и последовавший за ней сборник дополнительных миссий ***Battle Out of Hell***, обязательно познакомься с Overdose. Игра подарит море ярких впечатлений. **PCG**

Стрелять в женщин, конечно же, нельзя, но что поделаешь: тут либо ты, либо она – третьего не дано.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Интересный сюжет; кровавые поединки; большое количество непохожих друг на друга противников; стильный дизайн уровней, частые автоматические сохранения.

Скромное музыкальное сопровождение; графика не соответствует современным стандартам; новое оружие не впечатляет; трудновыполнимые специальные задания.

7.0

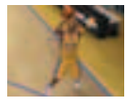
Захватывающий виртуальный тир. Отдых для головного и настоящее испытание для спинного мозга.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1995 В декабре владельцы персональных компьютеров знакомятся с NBA Live '95. Позже игра превратится в сериал, который до сих пор приносит издательству Electronic Arts немалую прибыль

1999 В январе на свет появилась EA Canada. С тех пор студия занимается почти всей спортивной линейкой марки EA Sports

2001 NBA Live 2002 выходит только на консолях, PC-версию игры фанаты так и не дождались

2006  У EA Canada новая политика. Отныне все спортивные игры выпускаются в двух вариантах: для next-gen-консолей (PlayStation 3 и Xbox 360) и остальных платформ

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

NBA LIVE 08

ТАКИХ НЕ БЕРУТ В БАСКЕТБОЛИСТЫ

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК
EA Canada

ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.easports.com/nbalive08

ПОХОЖЕСТЬ
Серия NBA Live

Осень – время, когда выходит спортивная линейка игр от Electronic Arts. Но на дворе уже зима, а утолить наш голод любимыми симуляторами не удалось. *NHL 08* вышла недоработанной, *FIFA 08* не оправдала и половины возложенных на нее надежд. Теперь наступил черед познакомиться с *NBA Live 08*.

ГОРЯЧИЕ ГОЛОВЫ

Начнем с хороших новостей. В ***NBA Live 08*** дебютирует игровой режим FIBA World Championship. Как следует из названия, посвящен он чемпионату мира по баскетболу. Можно выбрать одну или несколько международных команд и побороться за золотые медали. Радость от появления нового режима омрачает малое количество участников престижного турнира. Разработчики предлагают возглавить сборные США, Германии, Франции, Испании, Италии, Аргентины, Греции и Китая. Отсутствие многих других международных команд можно компенсировать представителями NBA, забыв о правилах современного баскетбола. Все-таки команда Национальной баскетбольной ассоциации на чемпионате мира – это странно.

Система Hot Spots («зоны эффективности») – тоже новшество NBA Live 08. Благодаря данной опции за пару секунд можно узнать, как тот или иной игрок действует на всех участках поля. Новичкам, регулярно пропускающим матчи NBA, Hot Spots не раз поможет в трудный момент. А вот для всех остальных система бесполезна.

И еще одна хорошая новость. В NBA Live 08 управление с клавиатуры не такое неудобное, как в предыдущих играх сериала. Хотя наличие геймпада, конечно, приветствуется.

ЗВЕЗДНЫЕ БАТАЛИИ

В прошлом году **EA Canada** упрекали за так называемый X-показатель с комбинацией умений. Фанатов раздражало, что баскетбол из командной игры превратился в бенефис звезд уровня Коби Брайанта и Стива Нэша на паркете. Разработчики прислушались к советам и убрали бесполезную характеристику. Отныне все игроки принадлежат к одному из двух классов. Почти две трети баскетболистов NBA именуются звездами. В течение всего сезона они находятся в хорошей физической форме, временами проводят великолепные матчи и вообще особо не теряются на фоне таких признанных кудесников мяча, как Леброн Джеймс и Ален Айверсон. Другие игроки получили звание суперзвезд. От того, как себя проявят таланты вроде Гилберта Аренаса (лицо проекта, кстати) и Тима Данкана, зависит исход встречи. Иначе говоря, матчи в NBA Live 08 напоминают скорее противостояние знаменитостей, а не команд.

БУМАЖНАЯ ЛЮБОВЬ

О графике говорить не стоит – и так все видно по картинкам. Добавлю лишь, что в динамике NBA Live 08 выглядит посредственно из-за примитивной анимации движений баскетболистов, не го-

Разработчики предлагают возглавить сборные США, Германии, Франции, Испании, Италии, Аргентины, Греции и Китая

Факты

8 международных команд

19 музыкальных композиций

30 клубов Национальной баскетбольной ассоциации

Красивые данки и лэй-апы, пожалуй, единственное, ради чего стоит играть в NBA Live 08.

Анимация движений простовата.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **5.9**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

воря уже о странных вздрагиваниях игроков на скамейке запасных и картонных зрителях на трибунах.

В саундтрек игры вошло девятнадцать композиций, причем многие из них до сих пор находятся в ротации радиостанций всего мира. Поклонникам творчества продюсера Тимбаланда (Timbaland) разработчики сделали подарок в виде популярного сингла "The Way I Are".

В ОКЕАНЕ БАГОВ

Еще со времен ***NBA Live 06*** сериал страдает одним известным недугом – обилием багов. В прошлом году игроки завалили офис EA Canada письмами с мольбами выпустить патчи. Но все без толку. В NBA Live 08 программных ошибок больше, чем в предыдущих частях, вместе взятых. Игра периодически подтормаживает, зависает, вылетает на рабочий стол, удаляет сохраненные файлы и созданных в редакторе баскетболистов, сбрасывает настройки по умолчанию. Порой кажется, что в NBA Live 08 бес вселился. Но это не так: просто бета-тестеры били баклуши. Как и прежде, вся надежда на фанатов. Сразу после выхода игры в Сети появилось несколько самодельных патчей, уничтожающих большинство вредных «жуков». Уже сейчас фанатские сайты завалены интересными модификациями, привносящими в геймплей много полезных изменений. И вот что интересно: простые игроки всего за месяц довели NBA Live 08 до ума. EA Canada этого не удалось сделать за целый год.

НА БАСКЕТБОЛЬНОЙ ПЛОЩАДКЕ

Не мучай себя. Возьми настоящий мяч, сходи в спортзал и в компании друзей поиграй в свое удовольствие. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Превосходное музыкальное сопровождение; лицензированные команды; удобный интерфейс; неплохое управление с клавиатуры; интересная система Hot Spots.

Практически полное отсутствие нововведений; устаревший движок; примитивная анимация персонажей; бездарный AI; немыслимое количество программных ошибок.

5.5

NBA Live 08 стоило выпустить в виде бесплатного патча или дополнения, а не дорогостоящей игры.

Нет ничего проще, чем в одиночку обыграть всех игроков соперника и прорваться к щиту.

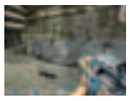
Ларри Хьюз – главная звезда Cleveland Cavaliers. После Леброна Джеймса, конечно.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000

В Воронеже создана компания Burut Creative Team, главой которой ныне является Владимир Николаев

2004



Вышел печально известный Kreed. Этот раскрученный отечественный шутер не снискал большой популярности даже среди российских игроков.

2007

18 мая на прилавках появился «Восточный фронт. Крах Анненербе», который оказался значительно лучше Kreed, но хитом так и не стал.

ТЕКСТ: ВАЛЕНТИН "LEVINT" ЛЕБЕДЕВ

Пример ошибки: подзащитный NPC внезапно стал агрессивным и захотел нас убить.

В военных палатках можно незаметно переодеться, плюс в них частенько попадаются сундуки с добром.

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

КТО ГОРШКИ ОБЖИГАЕТ?

ЖАНР ИГРЫ
Action\
Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
Nobilis

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Burut Creative Team и Акелла

ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
tbb.akella.com/rus/index2rus.html

ПОХОЖЕСТЬ
Two Worlds

Братья Стругацкие нынче нарасхват у деятелей отечественной игровой индустрии. Не успел собрать все лавры *S.T.A.L.K.E.R.*, который творили под вдохновением от повести «Пикник на обочине», как уже готовится первое дополнение. Увидела свет неплохая пошаговая стратегия «*Обитаемый остров: Послесловие*», причем на подходе еще два проекта по той же самой книге. Не забудем и грядущую адвенчуру «*Отель "У Погибшего альпиниста"*», которая должна появиться в магазинах совсем скоро. Но это потом, а пока разберемся с RPG-адаптацией романа «Трудно быть богом».

ПОДАРОК ДЛЯ ПОКЛОННИКА

Если ты не читал книгу, не огорчайся. Во-первых, наверстать упущенное можно в любой момент. Во-вторых, и без того насыщенный сценарий преподнесет немало сюрпризов. К тому же видеть описанные в романе места и общаться с героями – большое удовольствие. Не говоря уже о том, что игра – продолжение любимой многими истории.

Прошло два года с момента окончания событий романа. Королевство Арканар погрязло в мятежах и междоусобных войнах. Правительство империи посылает в неспокойную страну своего агента, указав ему всего две цели: убить предполагаемого зачинщика беспорядков и разузнать все о таинственном доне Румате (к слову, главном герое произведения Стругацких). Но не благородный дон, а шпион станет твоим вторым «я». Человек, который оказался втянутым не только во внутренние конфликты Арканара, но и в куда более запутанную заварушку. Фабула – самая сильная часть игры, так что не будем раскрывать дальнейших перипетий.

ИГРАЮ РОЛЬ, ТАКУЮ РОЛЬ!..

Геймплей вызывает противоречивые чувства. Мы много слоняемся по довольно просторным локациям. Причем не только на своих двоих, но и верхом на лошади, что не может не радовать. Хотя и тут есть парочка «но»: за скакуна надо отвалить немалую сумму, к тому же лечить его невозможно. С потерями денег можно еще как-то смириться, а вот хилое здоровье животины удручает. Ведь конь станет верным помощником в битве (бить или стрелять верхом удобнее и безопаснее). Согласись, терять его в сражении ну никак не хочется.

В схватках придется туго. Система боя довольно сумбурна и не слишком удобна. Персонаж во время атаки вечно пролетает мимо противника, подставляя ему свою спину. У выпадов героя настолько велик радиус поражения, что в один момент под раздачу попадает дюжина бойцов, включая и врагов, и союзников. Проблема решается ближе к концу, когда нам в руки попадают футуристические земные винтовки.

Диалоги тоже оставляют желать лучшего. Да, все они оригинальны, мастерски написаны и приведены в порядок редакторами. За такие разговоры (а особенно за споры главного героя со своим внутренним «я») хочется пожать

Правительство империи посылает в неспокойную страну своего агента, чтобы тот убил зачинщика беспорядков и разузнал все о Румате

Факты

2 года прошло после событий книги

6 типов оружия

7 ролей, которые доступны главному герою

Ночью мир игры выглядит спокойным и безмятежным.

Три убийцы атакуют только нашего героя, не обращая внимания на удары в спину.

разработчикам руку. Но вот о многообразии вариантов можно забыть. Есть только размер подкупа или вероятность схватки. Невольно вспоминаешь с горестным вздохом разветвленные диалоги в RPG от **BioWare**. Утешает необычная находка авторов: ты волен перевоплотиться в представителя одной из семи местных «каст», после чего сразу изменится отношение к тебе обитателей мира.

Сама же ролевая система чересчур проста даже для action/RPG. Есть всего четыре шкалы мастерства владения оружием (от легкого до дальнобойного), а также показатели здоровья, медицины, дипломатии и выносливости. Не считая двенадцати оставшихся спецприемов, это все. А теперь для сравнения вспомни, сколько навыков было в той же ***Diablo 2*** или в ее многочисленных клонах. Вывод напрашивается сам собой.

ПЕЙЗАЖИ АРКАНАРИИ

И наконец, о графике. Картинка выглядит неплохо. В городах много людей, собак, куриц, по лесам бегают волки и (о, ужас!) тираннозавры. Время суток меняется в реальном времени. Но в то же время NPC могут ходить только по кругу радиусом полтора метра, погодных эффектов нет, а далеко не самый слабый компьютер выдает низкие показатели FPS. Это не говоря уже о долгой загрузке уровней, когда мы видим странные надписи вроде «сохранения карт непроходимости» и «загрузки сущностей». Не обошлось без многочисленных программных ошибок. И все же можно смириться с неуклюжей боевой системой, простоватыми ролевыми элементами, техническими недоработками. Особенно если ты большой поклонник оригинальной книги. **PCG**

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 5.6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Увлекательная история; хорошая музыка; качественная озвучка персонажей; знакомые по книге места и герои; симпатичная картинка.

Излишне прямолинейная история; примитивная ролевая система; неудобная боевая часть; сильные замедления; многовато ошибок для проекта такого уровня, печально.

6.5

Неплохой отечественный проект с впечатляющим сюжетом, но не лишенный недостатков.

Вот именно так выглядят диалоги героя с самим собой.

Водоемов в игре мало, но смотрятся они очень даже неплохо.

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006 В январе Джеральд Келер (Gerald Kuhler), Петр Влцик (Petr Vlcek) и Томас Шванн (Thomas Schwan) основали в Германии независимую компанию Bright Future

2006 В феврале разработчики подписали соглашение с крупнейшим американским издательством Electronic Arts

2006 В конце октября вышло дебютное творение компании – FIFA Manager 07. Над игрой работало более двадцати человек

2007 В феврале в продажу поступил адд-он под названием FIFA Manager 07: Extra Time

2007 В августе официально анонсирована новая часть сериала – FIFA Manager 08

Если установить показатель общения с прессой на 100 процентов, то назойливые журналисты будут задавать вопросы чуть ли не перед каждым матчем.

Благодаря успешным выступлениям красно-белые стремительно поднялись в рейтинге самых популярных клубов мира на четвертое место.

FIFA MANAGER 08

ОДНОЙ КРАСОТЫ МАЛО

ЖАНР ИГРЫ
Sport/Management
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Bright Future
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fifa-manager.com
ПОХОЖЕСТЬ
FIFA Manager 07

В конце прошлого – начале нынешнего века Electronic Arts безраздельно царствовала на рынке спортивных симуляторов для PC. Того, кто бросал вызов американскому издательству, ждало сокрушительное поражение. Лишь футбольные менеджеры выглядели маленьким островком свободы, до которого не добрался монополист.

В ноябре 2002 года «электроники» попробовали покорить и этот жанр. Однако ***Total Club Manager 2003*** и последовавшие за ним продолжения (в 2005-м игру переименовали в ***FIFA Manager***) так и не смогли превзойти легендарную ***Championship Manager***, а потом постоянно уступали ***Football Manager***. Однако авторы сериала не оставляют надежды одолеть маститых конкурентов.

КРУГ ПОЛНОМОЧИЙ

В ***FIFA Manager 08*** ты можешь быть не только тренером клуба (разрешается руководить сборной любой страны), но и менеджером, строителем, спортивным директором и даже президентом. С одной стороны, хорошо, когда вся власть сосредоточена в твоих руках. С другой, слишком много приходится решать вопросов: торговаться с игроками во время подписания контрактов, продавать ненужных спортсменов, словно старатель в поисках золота, просеивать сотни выставленных на трансфер футболистов, составлять расписание тренировочных занятий, подписывать договоры со спонсорами, открывать в далеких странах центры по подготовке молодых дарований, совершенствовать стадион и базу. Это лишь часть обязанностей, все просто не упомнишь. А еще необходимо думать о личной жизни: играть в гольф, покупать машины, обустраивать дом, дарить подарки жене или, гм, другу (толерантные разработчики не против гомосексуальных отношений) подарки, возиться с детишками. Порой кажется, что перед тобой не классический спортивный менеджер, а очередная часть ***The Sims***, только про футбол.

Для тех, кто любит начинать все с нуля, предусмотрен режим создания собственного клуба. Ты выбираешь страну, указываешь на карте нужный город, а если его нет, создаешь новый населенный пункт с любым количеством жителей. Затем рисуешь фирменный логотип, корпишь над дизайном формы и отправляешься в наиболее подходящую лигу. Россия представлена двумя дивизионами, так что выбор невелик.

ПОЛЕТ ФАНТАЗИИ

Творение **Bright Future** пока что не может тягаться с детищем **Sports Interactive** по части реализма. С ведущими европейскими чемпионатами в FIFA Manager 08 все в порядке, а вот с менее известными дела обстоят значительно хуже. В базе данных вместо фотографий лишь неказистые трехмерные физиономии. Не соответствуют действительности и характеристики. Например, в виртуальной жизни чешский легионер московского «Спартака» Радослав «Железные Яйца» Ковач неплохо себя чувствует в качестве правого хавбека. На самом деле в матчах за красно-белых он играет центрального защитника или «опорника». Впрочем, никто не запрещает тебе выбрать для футболиста несвойственную ему функцию. Чем больше времени спортсмен проведет на новой позиции (экспериментами лучше заниматься в товарищеских матчах), тем выше поднимутся его показатели. Десяток встреч – и из однопланового игрока получился универсал.

И еще один большой недостаток: командами руководят вымышленные

...Необходимо думать о личной жизни: играть в гольф, покупать машины, обустраивать дом, дарить подарки жене или, гм, другу

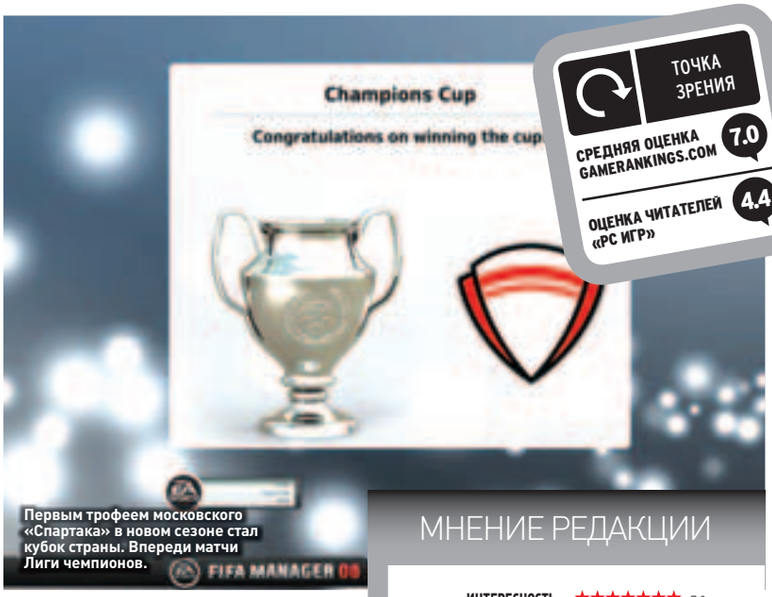
Факты

37 копий реально существующих стадионов

49 чемпионатов в базе игры

400 элементов можно изменить на стадионе

Нападающий Тьерри Анри целует безымянный палец. По новым правилам все украшения надо снимать перед игрой.



Первым трофеем московского «Спартака» в новом сезоне стал кубок страны. Впереди матчи Лиги чемпионов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.4**

тренеры. Например, сборную Франции возглавляет некий Бенжамин Дукатель, испанскую «Мальорку» – Антонио Кодина Родригес, а московское «Динамо» – Павел Слуцкий, не имеющий никакого отношения к бывшему тренеру ФК «Москва».

3D ПРОТИВ ТЕКСТА

Трехмерная трансляция почти ничем не отличается от режима Be a Pro из ***FIFA 08***. Выбираешь наиболее понравившегося полевого футболиста и пытаешься заработать максимальный балл. Модели игроков выглядят чуть похуже, чем в симуляторе-побратиме (как обычно, на свои прототипы похожи только звезды), да и действуют они менее слаженно. Больше всех дурит голкипер. Парень подолгу смотрит на медленно катящийся в ворота мяч и частенько выбивает его абы куда. К слову, как и в предыдущих сериях, во время пауз можно воспользоваться статистической программой ***Match Analysis Tool***.

Как ни странно, но куда больше информации о матче можно почерпнуть из текстовой трансляции. В левой части экрана подробно описываются действия футболистов, а в правой выводятся промежуточные оценки. Довольно часто предлагают выбрать один из двух вариантов действий. Например, сделать пас или пуститься в обводку.

ЕСЛИ БЫ ДА КАБЫ...

Очередная попытка **Electronic Arts** стать лидером среди производителей футбольных менеджеров не увенчалась успехом. Если бы к трехмерной графике и удобному интерфейсу FIFA Manager 08 прибавить уникальную статистическую базу ***Football Manager 2008***, перед нами была бы лучшая игра в истории жанра. Но не сложилось. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

Интуитивно понятный интерфейс; красочное оформление многочисленных меню; возможность сыграть за любого полевого футболиста во время трехмерной трансляции матча.

Модели игроков выглядят хуже, чем в FIFA 08; футболисты частенько чудят на поле; вымышленные имена тренеров клубов и сборных; очень много статистических ошибок.

7.5

Красивый футбольный менеджер с очень удобным интерфейсом, осталось прибавить реализма.

Грозный миланский «Интер» был просто раздавлен в «Лужниках». Матч закончился со счетом 5:0.

Футболисты мадридского «Атлетико» расстроены промахом в серии послематчевых пенальти.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2004
Состоялся релиз Gangland – первого PC-проекта компании, тогда еще называвшейся MediaMobsters

2004
MediaMobsters признают самым успешным разработчиком компьютерных игр в Дании

2005
Компания меняет название на Sirius Games и анонсирует продолжение Gangland – Escape from Paradise City

Схватки зачастую превращаются в обыкновенную уличную драку.

Борису Чекову, сыну украинских эмигрантов и коррумпированному детективу полиции, не впервой идти к цели по трупам.

ЖАНР ИГРЫ
Action/ Real-Time Strategy/ Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
CDV Software Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука

РАЗРАБОТЧИК
Sirius Games

ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.paradisecity-thegame.com

ПОХОЖЕСТЬ
Gangland, Gangsters: Organized Crime, Gangsters 2: Vendetta

ESCAPE FROM PARADISE CITY

БУДНИ ГАНГСТЕРА

***Escape From Paradise City* – далеко не первая попытка показать нам гангстерские будни. Еще живы в памяти *Gangland* и *Gangsters* – игры оригинальные, но не лишенные серьезных недостатков. Sirius Games (в прошлом MediaMobsters) продолжает дело Hothouse Creations, творцов *Gangsters: Organized Crime*, *Gangsters 2: Vendetta*. Но, к сожалению, не выводит стратегии про мафию на новый уровень. Откровенно говоря, Escape from Paradise City выглядит гостем из прошлого века.**

Главный недуг – отсутствие разнообразия – творение **Sirius Games** унаследовало от своей предшественницы. Пять-шесть миссий проходится на ура, но уже спустя два-три часа ясно очерчивается круг занятий и становится понятно, что ничего нового игра не предложит. Гангстерская романтика без следа растворяется в тумане, которым окутан Paradise City.

ЗАЕЗЖЕННАЯ ПЛАСТИНКА

Схватки в ***Escape From Paradise City*** довольно примитивны. Если поначалу еще нужны тактические уловки (стрельба из укрытий и бегство с поля боя при первой опасности), то впоследствии приходится беспокоиться лишь о численности своей команды. Помимо собственных сил всегда можно рассчитывать на телохранителей (в случае Бориса Чекова), напарника с дубиной и даже спецназ, прибывающий на место потасовки по первому зову. В особо сложных ситуациях на помощь приходят команды, охраняющие близлежащие районы. С учетом того, что враги ходят группами по три-четыре человека, одолеть их – нетрудная задача. Исключение разве что боссы самых прибыльных районов и сюжетные персонажи.

Но до них еще нужно добраться. Вызвать такси, доехать до резиденции неугодного мафиози и разрешить с ним все разногласия, конечно, никто не позволит. По улицам вражеских кварталов то и дело снуют скауты, которые в случае опасности обеспечат стороне противника численный перевес. Поэтому планомерный отлов маленьких групп с последующей расправой становится основным занятием в «городе-сказке».

Краеугольный камень – захват территорий. Подвластные районы – это и деньги, и люди, и поддержка с тыла во время набегов на новые кварталы. Могущественного мафиози нужно окружить или загнать в угол. Иначе не одолеть. Поэтому контроль над большинством территорий – необходимое условие победы.

Чтобы этого достичь, надо повторять одни и те же действия, и такая схематичность геймплея наскучивает.

А ВОКРУГ ТИШИНА

Авторы, вероятно, подозревали, что монотонная зачистка улиц рано или поздно нам надоест, потому предусмотрели ролевую систему и даже побочные квесты. Еще один реверанс

Если поначалу еще нужны тактические уловки, то впоследствии приходится беспокоиться лишь о численности своей команды

Факты

3 неповторимых главных героя

16 похожих между собой миссий

50 всевозможных навыков

В Paradise City часто идет дождь.

В магазинах Paradise City продаются не только продукты и техника.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.1**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.4**

в сторону RPG – совершенно разные герои: стрелок Николас Портер, уличный боец Энджел Варгас и Борис Чеков – мастер по части убеждения. Как и полагается, за каждого поверженного врага мы получаем очки опыта, которые распределяются между пятью характеристиками: сила, восприятие, подвижность, концентрация и обаяние. Для прокачки большого ума не надо: можно работать над одной самой важной чертой героя и не прогадать. За захват новых районов дают очки умений.

Их можно тратить на повышение навыков. Любопытно, что у каждого персонажа способности уникальные, что делает игру хоть чуть-чуть разнообразнее.

Она могла бы быть еще увлекательнее, если бы Paradise City не был столь безжизненным городом. В одночасье осознаешь, что помимо собственно наших разборок здесь ничего не происходит. Недостает воя сирен приближающихся к месту разборки полицейских машин, истошных криков паникующих пешеходов, покидающих свои тачки и бросающихся наутек автомобилистов – в общем, всего того, что называют живым окружением.

Подвел и сюжет. Коротких роликов перед началом каждой миссии не хватает, чтобы проникнуться историей трех героев, засланных в Paradise City правительством для предотвращения катастрофы. Сюжетные повороты заезжены до безобразия и вгоняют в тоску. Как и сама игра, проходить которую после шестисеми миссий становится слишком тоскливо. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

На пару-тройку часов Escape from Paradise City не на шутку увлекает; игру легко освоить; удобный интерфейс; большой набор навыков.

Слабые персонажи и схематичная сюжетная линия; однообразный игровой процесс; примитивные схватки; графика, не отвечающая современным стандартам; мертвый город.

6.5

Соскучились по бандитским разборкам? Поиграйте в Mafia: The City of Lost Heaven.

С развитием сюжета мы попадаем из спальных районов в центр города, что заметно по архитектуре и внутреннему убранству различных заведений.

Для захвата самых прибыльных районов приходится вызывать поддержку команд, охраняющих уже подконтрольные прилегающие территории.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1992 Сооснователи студии Sports Interactive Пол и Оливер Колье (Paul and Oliver Collyer) выпустили свой дебютный проект – футбольный менеджер Championship Manager на платформах Amiga, Atari ST и DOS

1999 Вышла Championship Manager 3 – первая игра в серии, вышедшая исключительно на персональных компьютерах

2003 Sports Interactive разрывает контракт с бывшим издателем игры – Eidos Interactive. Позже компания выпустит Football Manager 2005

2005 Выходит Championship Manager 5 за авторством Beautiful Game Studios. Издатель – Eidos Interactive

Австралийцы разорвали сборную Таиланда на клочки. Пять мячей в первом тайме, пять – во втором.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 3.3

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Перед началом матча можно поговорить как со всей командой, так и с отдельным игроком. Вот только на настрой футболистов слова тренера практически никак не влияют.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2008

АУТСАЙДЕР

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive

РАЗРАБОТЧИК
Beautiful Game Studios

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.championship-manager.co.uk

ПОХОЖЕСТЬ
Championship Manager 2007, FIFA Manager 08, Football Manager 2008

Предупреждаю сразу: у Beautiful Game Studios и в этом году ничего не вышло. *Championship Manager 2008* получилась сырой, недоделанной, с многочисленными ошибками. Так что если тебе нравятся футбольные менеджеры, то выбирай между *Football Manager 2008* и *FIFA Manager 08*.

НА ПУТИ К СЛАВЕ

Главная беда ***CM 2008*** в излишней простоте. Возглавив элитный клуб, уже на первой неделе начинаешь понимать, что список менеджерских возможностей ограничен парочкой пунктов. В версии нынешнего года все предельно просто: выбрал схему расстановки игроков, назначил капитана, установил тренировочное расписание – и вперед заполнять личный кабинет трофеями! Победоносная тактика приносит кубки и медали с завидным постоянством в течение нескольких сезонов.

Зато вновь порадовала аналитическая программа ProZone, дебютировавшая в ***Championship Manager 2007***. Как и раньше, с ее помощью можно оценить вклад каждого футболиста в общее дело команды. В **BGS** создали на удивление дотошную утилиту. Она хранит десятки килобайт информации о каждом матче. Что делал нападающий в дополнительное время первого тайма? Каково моральное состояние вратаря в начале встречи? Чем занимался полузащитник, когда вся команда была прикована к собственной штрафной? ProZone знает ответы на эти вопросы. Трехмерные матчи в CM 2008 выполнены весьма недурно, они лучше смотрятся. Наконец-то появились логичные комбинации, эффективные передачи и острые контратаки. Бардака на поле, как это было в CM 2007, практически нет. Футболисты не бегут всей толпой в штрафную соперника при выполнении стандартов, да и борьба на втором этаже отныне не напоминает смешную толкучку. Фигурки игроков двигаются очень правдоподобно: прыгают, падают, борются, а во время бега немного наклоняются вперед. Реализма это не прибавляет, но смотреть матчи стало намного интереснее.

Из оставшихся хороших новостей – в отличие от конкурентов CM 2008 не требует топового компьютера.

ФУТБОЛЬНЫЕ ОШИБКИ

CM 2008 не хватает масштабности. Десяток тактических схем, столько же тренировочных заготовок, программка ProZone... Всего этого мало, чтобы ощутить себя настоящим тренером мадридского «Реала» или миланского «Интера». Да тут еще ворох ошибок в базе данных и профилях футболистов. В общем, страдает главное – реализм. **PCG**

РОССИЙСКИЕ РЕАЛИИ

Российское первенство в Championship Manager 2008 представлено Премьер-лигой и Первым дивизионом, что радует. Огорчают досадные ошибки разработчиков. Во-первых, характеристики наших футболистов сильно занижены. Во-вторых, зарабатывают они слишком мало. Так, Андрей Аршавин получает 33 тысячи евро в месяц, а новичок ФК «Москва» Макси Лопес (Maxi Lopez) покинул «Барселону» и перебрался в стан «горожан» ради 3 тысяч евро. Верится во все это с трудом.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★ 3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Трехмерные матчи; большое количество национальных чемпионатов; огромные возможности утилиты ProZone; игра превосходно оптимизирована.

Бесчисленное количество ошибок в базе данных и профилях игроков; неказистый интерфейс; нет новых графических оболочек.

5.5

Как и в прошлом году, перед нами самый слабый футбольный менеджер.

Золотая Орда

историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"

К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...

© 2007 World forge. All rights reserved. Sparta © is registered trademark of World Forge.
© 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru:
(495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1982 Rare Ltd. основана братьями Тимом и Крисом Стэмпер

2002 Компания, которая изначально разрабатывала игры для Nintendo, куплена Microsoft

2002 За Rare Ltd. выплатили рекордную сумму 377 000 000 долларов

ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОГОА

Они нашли друг друга...

...впереди мини-игра. Лабиринт с бомбочками. Пройди препятствие, и в конце тебя ждет награда.

VIVA PINATA

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ЗВЕРИ

ЖАНР ИГРЫ
Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft

РАЗРАБОТЧИК
Rare

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

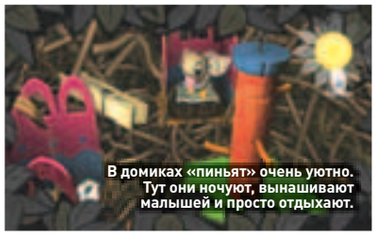
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.vivapinata.com

ПОХОЖЕСТЬ
Zoo Tycoon

Viva Pinata – проект компании Rare. А «пиньята» – симпатичный полый бумажный игрушечный зверь. Внутрь в Мексике (а теперь и во многих других странах) во время праздников взрослые кладут конфеты и подвешивают животное к дереву. Детишки с завязанными глазами стараются сбить ее палкой и заполучить угощение.

СНАЧАЛА БЫЛИ ЧЕРВИ

Мне подарили небольшой участок земли, поросший сорной травой, заваленный металлоломом и камнями. Так началась моя жизнь садовода-любителя (а по совместительству и зверовода, но обо всем по порядку). Во владениях меня встретила Leafos – обитательница волшебного сада и верный проводник в мир ***Viva Pinata***. Она подарила ржавую лопату и пакет семян, чтобы посеять траву. Управление в игре элементарное, я быстро освоилась. Выбираю в удобном меню необходимый инструмент, затем правый клик – действие, левый – убрать вещь обратно. Главная цель – приманить и поймать как можно больше разнообразных «пиньят». Дело это непростое, начать пришлось с малого. С помощью лопаты я очистила пространство от хлама и вскопала иссушенную землю. Это сразу привлекло мою первую жертву – червяка. Leafos подсуетилась и вручила мне энциклопедию. В книге подробно описаны все «пиньяты» и их особенности, а также условия, чтобы заманить животных к нам в гости. Червяк реагирует на вскопанную землю, птичка на червяка. Что делать, пищевая цепочка... Когда прижился второй червь, появился местный плотник и предложил мне выбрать место на участке, чтобы возвести домик для моих подопечных. Оказывается, пара зверушек способна дать потомство, но только если им есть где поселиться. Итак, дом построен и над червяками появились сердечки – верный знак, что они готовы продолжить свой род. Дальше дело техники. «Пиньяты» кружатся в брачном танце, вскоре появится малыш.


В домиках «пиньят» очень уютно. Тут они ночуют, вынашивают малышей и просто отдыхают.

ЯГОДКИ И ЦВЕТОЧКИ

События в Viva Pinata развиваются стремительно. Вездесущая Leafos преподносит мне лейку и знакомит с главным садовником по имени Seedos. Он учит меня, как правильно сажать семена, как поливать и ухаживать за растениями. Важно не только вовремя увлажнить почву, но и не залить растение. Для этого разработчики нарисовали удобный индикатор. По мере прохождения становятся доступны разнообразные магазины и лавочки, чтобы можно было купить новые зерна, благоустроить участок, вызвать плотника, купить аксессуары и одежду для «пиньят». Звериные запросы растут. В саду уже полно деревьев, цветов, домиков, я получила всевозможные награды и новые инструменты. Суперлопатой вырыла пруд и рассадила водяные лилии – появились утки. Вслед за утками – лисы. Но «пиньяты» звери хищные – жрут

Когда прижился второй червь, появился местный плотник и предложил мне выбрать место на участке, чтобы возвести домик для моих подопечных

Факты

2 «пиньяты» обязательно дают потомство

4 животных одного вида в саду

50 и более видов растений и цветов

А вот и Leafos. Боевая подруга.

Маленькие помощники всегда рядом. Хотя за их услуги придется заплатить.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.0**

друг друга и постоянно дерутся. Побежденная зверушка заболевает, приходится посылать за доктором. Он орошает хворого живой водой, и «пиньята» расцветает вновь. Если не вылечить вовремя, вылезает демон и колотушкой разбивает несчастного на кусочки. Остается лишь кучка конфет… Кстати, не только ссоры вредят нашим подопечным. Изредка в сад прилетают дикие злые «пиньяты» красного цвета. Жирный ворон однажды подложил в траву несколько отравленных сладостей. Мои звери нашли, объелись и отравились. Будьте осторожны!

Для привлечения некоторых животных мало просто выкопать пруд или посадить куст с ягодами. Иногда необходимо купить редкую вещь в лавке. А для этого нужны деньги. Придется научиться зарабатывать. Например, разводить зверье на продажу. Это очень прибыльно. Или построить улей, и местные пчелы начнут вырабатывать мед. Скопив приличную сумму, стоит как следует благоустроить сад. Купить фонтанчик для птиц или кучу листьев для енотов. Но помни, что границы расширяются медленнее, чем хотелось бы. Любой предмет занимает драгоценное пространство, где можно поставить очередной домик. Строй с умом!

Что ж, игра удалась на славу. Раньше она была только у консольщиков, теперь и у владельцев PC есть возможность разводить зверьков. Прекрасная музыка, хорошая графика, забавные животные… Пожалуй, у проекта только один минус – некоторое однообразие. Ведь суть игры – бесконечное выращивание, приманивание, вскапывание и окучивание. Но у тебя обязательно появятся помощники. И ты не скоро захочешь выключить компьютер. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Милые, разнообразные зверушки будут развлекать тебя не один вечер; очень удобное управление; симпатичная графика и замечательная музыка.

Немного однообразный игровой процесс; необходимость постоянно совершать рутинные действия вгоняет в скуку, многим игра слишком быстро надоест; не всем понравится мультяшность.

8.0

Чудесная игра появилась наконец и на PC. Затягивает, но может поднадоесть из-за однообразия.

Полная энциклопедия «пиньят». Ребятам о зверятах.

Белка песенки поет да орешки все грызет. Дом белок с маковками.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001 Антон Юдинцев (президент), Кирилл Юдинцев (креативный директор) и Алексей Волынсков (технический директор) основали компанию Gaijin Entertainment

2004 Компания расширяется, открывается московский офис

2005 Состоялся релиз «Адреналин. Экстрим-шоу», одного из самых успешных отечественных рейсингов

2007 Gaijin Entertainment выпускает «Адреналин 2: Час пик», действие игры разворачивается на московских улицах

ТЕКСТ: TARNUM

Ведьмы – одни из самых неприятных противников в игре.

Порой эффекты «заливают» экран так, что ничего не видно.

ОНИБЛЭЙД

ВСПЫШКА

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C

РАЗРАБОТЧИК
Gaijin Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 2.5GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.oniblade.ru

ПОХОЖЕСТЬ
Eragon, «Братва и Кольцо»

«*Ониблэйд*» – вариация на тему приключений известной расхитительницы гробниц. Древние замки, утерянные артефакты, фигуристая девчушка в главной роли – различаются две игры разве что антуражем и сказочным миром.

В полуразрушенном дворце, куда пожаловала решительная блондинка с большими глазами, водятся двуногие ящеры, бешеные псы, плюющие кислотой стрекозы, исполинские пауки и крабы, ведьмы и прочие страшные существа. Разумеется, ганблэйдами (клинками, куда встроены пистолеты), которыми вооружена наша воительница, одолеешь далеко не всех тварей. Без заклинаний не обойтись. И – о, счастье! – как раз на днях наша подруга обнаружила у себя магические способности. Огненные шары, ледяные стрелы, молнии, лучи света – все эти колдовские приемчики героиня разучивает на раз-два и не чурается пользоваться ими во время боя. Правда, не всякое колдовство действует на врагов одинаково. Некоторые особенно изворотливые твари не только обладают иммунитетом к тому или иному виду магии, но и направляют пущенные в них заряды обратно в Ониблэйд (именно так зовут главную героиню). Особенно тяжко бороться с боссами, коих тут очень много. Пока ищешь способы одолеть несговорчивого противника, можно благополучно отбросить копыта. К тому же нет гарантии, что среди доступных на момент сражения заклинаний найдется подходящее. Если ни гадание на кофейной гуще, ни перебор всех возможных тактик не помогают, самое время вернуться на один из предыдущих этапов и заработать еще несколько сотен очков на покупку нужного волшебства. С учетом того, что и первый рейд из-за огромного количества врагов не на шутку утомляет, возвращаться нет никакого желания.

Разработчики не пощадили не только наши пальцы, но и глаза. Внутреннее убранство залов древнего замка озаряется десятками вспышек ежесекундно. Порой палитра настолько яркая, что разглядеть происходящее на экране становится невозможно. Мы очень рады, что в **Gaijin Entertainment** умеют создавать неплохие эффекты, но, господа, чувство меры еще никому не вредило.

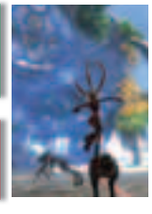
«Ониблэйд» – слишком однобокий экшен. Игре не хватает разнообразных атак клинками, эффектных комбо, элементарной акробатики и хотя бы пары головоломок, за разгадыванием которых можно было бы отдохнуть от бесконечного истребления тварей. **PCG**

АНИМЕ

Не трудно заметить, что главная героиня выполнена в художественном стиле, свойственном японским мультикам и комиксам. Из аниме-мультипликации позаимствованы также некоторые эффектные приемы белокурой воительницы. Сами разработчики называют «Ониблэйд» (Oni в переводе с японского – демон, демонический; Blade – меч, клинок) аниме-экшеном.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Своеобразный художественный стиль; оптимизированный движок; удобный интерфейс и управление; послушная камера; безостановочный экшен.

Слабый сюжет; недоработанная боевая система; слишком уж затянутые сражения; на одном и тот же уровне игрок побывает неоднократно.

6.0

Serious Sam от третьего лица с клинками и магией вместо пушек.

W.E.L.L.
ONLINE
Мне
ХорошООнлайн
www.wellonline.com
реклама
© SIBILANT INTERACTIVE
REVEALITY

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

I МЕСТО – BIOSHOCK

РАЗРАБОТЧИК: 2K AUSTRALIA, 2K BOSTON
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: 2KGAMES.COM/BIOSHOCK/ENTER.HTML
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (46)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

Один из лучших шутеров последних лет. Великолепная графика, незабываемое музыкальное оформление, захватывающий сюжет, две концовки. Ты сам выбираешь, каким путем проходить игру: уничтожать врагов с помощью огнестрельного оружия или использовать всевозможные способности.

ЧТО ЕЩЕ?

CLIVE BARKER'S: JERICHO
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ACTION

I МЕСТО – STRANGLEHOLD

РАЗРАБОТЧИК: MIDWAY STUDIOS CHICAGO
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND GAMES
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: STRANGLEHOLDGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (46)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ТЕМА НОМЕРА

Stranglehold – лучший преемник Max Payne и первая игра, над которой работал режиссер Джон Ву. Сражаясь с врагами, герой красиво зависает в воздухе, уклоняется от пуль, съезжает по перилам и стреляет из двух пистолетов разом.

ЧТО ЕЩЕ?

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА

UNREAL TOURNAMENT 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

SIMULATION

I МЕСТО – TEST DRIVE UNLIMITED

РАЗРАБОТЧИК: EDEN GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Need for Speed Pro Street грядущей осенью придется несладко. Eden Games разработала великолепную аркадную гонку, в которой можно прокатиться не только на дорогущей машине, но и на мотоцикле. Надоело соревноваться с компьютером? К твоим услугам многопользовательский режим. На Гавайях полным-полно отчаянных парней.

ЧТО ЕЩЕ?

COLIN MCRAE: DIRT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08 (44)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

RACE 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

STRATEGY

I МЕСТО – MEDIEVAL 2: TOTAL WAR – KINGDOMS

РАЗРАБОТЧИК: THE CREATIVE ASSEMBLY
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TOTALWAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА

Спустя год после выхода замечательной Medieval 2: Total War разработчики из Creative Assembly порадовали нас отличным дополнением. Четыре кампании, множество воинов, включая бесчисленные индейские племена, улучшенный искусственный интеллект – настоящая награда для поклонников жанра.

ЧТО ЕЩЕ?
COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0
WORLD IN CONFLICT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА

ROLE-PLAYING GAME

I МЕСТО – JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: JADE.BIOWARE.COM/SPECIALEDITION
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу... Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала.

ЧТО ЕЩЕ?
THE WITCHER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА
NEVERWINTER NIGHTS 2: THE MASK OF BETRAYER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

ADVENTURE

I МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENSWORDTHE-ANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?
THE SECRET FILES: TUNGUSKA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.0
DESTINATION: TREASURE ISLAND
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (42) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

MANAGEMENT/LIFE SIM

I МЕСТО – CAESAR 4

РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Caesar 4 – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно возвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?
FOOTBALL MANAGER 2007
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

SPORTS

I МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 2008

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: KONAMI-PES2008.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

По мнению многих, FIFA 08 от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer 2008 сложен в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC. Кроме того, он может похвастаться великолепной графикой.

ЧТО ЕЩЕ?
FIFA 08
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 6.0
VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

I МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

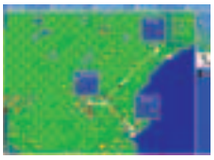
РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD/ЧЕТЫРЕ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WOW-EUROPE.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?
EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0
GUILD WARS NIGHTFALL
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

Главные достижения

1987
Sid Meier's Pirates!
ЖАНР
Strategy



1990
Sid Meier's Railroad Tycoon
ЖАНР
Strategy

1991
Sid Meier's Civilization
ЖАНР
Strategy

1992
Darklands
ЖАНР
Role-Playing Game

1992
Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender
ЖАНР
Adventure

1993
Master of Orion
ЖАНР
Strategy

КОМПАНИЯ MicroProse Software, Inc.

ДАТА ОСНОВАНИЯ
1983 год
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
Hunt Valley, Maryland, USA

ДОСКА ПОЧЕТА
Сид Мейер (Sid Meier), сооснователь студии

Билл Стили (Bill Stealey), сооснователь студии

Брайан Рэйнольдс (Brian Reynolds), создатель Civilization 2 и Colonization

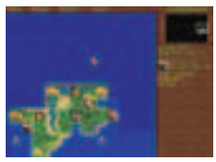
Крис Сойер (Chris Sawyer), создатель Transport Tycoon и RollerCoaster Tycoon

Имя **Сида Мейера** (Sid Meier) и поныне у всех на слуху. А вот **MicroProse**, работая в которой он и снискал славу, основательно подзабыли. А между тем эта компания внесла существенный вклад в развитие индустрии и многих жанров. Не говоря уж о том, что подарила нам немало замечательных шедевров.
В 1982 году Сид вместе с **Биллом Стили** (Bill Stealey) основал небольшую студию. В то время персональные компьютеры были не слишком популярны, и поначалу MicroProse выпустила несколько игр для консолей. В основном стратегии и авиасимуляторы, в том числе ***F-15 Strike Eagle***. 1987 год ознаменовался выходом ***Sid Meier's Pirates!***. Наверняка ты не так давно познакомился с их ремейком, а до этого видел ***«Корсаров»***, ***Port Royale*** и прочие клоны. Однако двадцать лет назад подобная игра была в новинку. Мы топили набитые золотом испанские галеоны, искали сокровища, штурмовали и грабили города, торговали. Оторваться невозможно. Еще через год появился известный экшен ***Airborne Ranger***, где бравый спецназовец выполнял сложные задания. Не забудем и одни из первых FPS, например ***Total Eclipse*** или ***Dark Side***, а также авиасимуляторы ***F-19 Stealth Fighter***, ***Falcon 3.0*** и ***Knights of the Sky***.
1990 год запомнился выходом довольно сложной, но увлекательной ***Sid Meier's Railroad Tycoon***. Нашлось немало людей, желающих почувствовать себя железнодорожным магнатом. Позже вышли два сиквела, правда, их делали уже другие компании.
В 1991-м народ получил игру, которую и поныне многие называют лучшей за всю историю существования индустрии. Конечно же, речь о ***Sid Meier's Civilization***. Сериал существует больше пятнадцати лет, и каждая часть становится бестселлером. А все благодаря незамысловатому геймплею, который однажды выдумал Мейер, вдохновленный известной настольной игрой. Фанаты засиживались до зари, мысленно повторяя себе: «Ну все, один ход – и спать». Через год компания попробовала себя на новом поприще. Да и странно было в те годы не выпустить RPG, ведь жанр пользовался невероятной популярностью. ***Darklands*** – невероятно самобытное явление. Взять хотя бы то, что это один из первых миров, где ты мог бродить где угодно без оглядки на сюжет. Интересная ролевая система и занятная вселенная, огромное количество святых, которым надо было поклоняться (действие разворачивается в средневековой Европе), привлекли многих. А больше всего запомнилась боевая система. Битвы проходили в реальном времени, но мы могли в любой момент включить паузу и раздать приказы. Через несколько лет молодая студия **BioWare** сделает то же самое в своей ***Baldur's Gate***.
Не обошли вниманием и адвенчуры. Специально был написал новый движок, а первой ласточкой стала ***Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender*** – футуристические приключения с молодым ловеласом в главной роли. Как всегда, компания пыталась удивить публику, поэтому привлекла настоящих актеров, лица которых и оцифровала. Еще год спустя мы увидели ***Return of the Phantom*** – мистическую историю о призраке оперы.
Master of Orion развивала идеи Civilization. Что случилось с человечеством после покорения космоса? Случились встречи с инопланетными цивилизациями, великие научные открытия, покорения целых галактик и, конечно же, звездные войны. Мы могли колонизировать другие миры и даже менять там климат. Вместо заранее созданных юнитов фанаты получили конструктор, где собирали собственные крейсеры и дредноуты, выбирая понравившееся оружие, броню и сверхспособности. Успех издательства заинтересовал Spectrum Holobyte, президент которой был большим другом Стили. Было принято решение купить MicroProse. Последовала череда увольнений. Самое забавное, что в 1994-м Стили и сам ушел на вольные хлеба, основав собственную компанию **Interactive Magic**. С RPG тоже быстро покончили, хотя мы успели увидеть ***The Legacy: Realm of Terror***. Казалось бы, обычная hack-and-slash, но уж больно антураж получился особенным. Герой получал в наследство старинное поместье. Попав внутрь, он уже не мог выйти. А впереди ждала целая армия чертей и демонов, спрятавшихся в темных углах. Забавно, что в некоторых моментах персонажа сковывал ужас, и он просто не мог ничего делать (особенно при встрече с самыми кошмарными чудищами).
А при создании ***Sid Meier's Colonization*** впервые показал свои таланты **Брайан Рэйнольдс** (Brian Reynolds). Игра очень похожа на Civilization, но действие разворачивалось в Новом Свете, к тому же большое внимание уделялось сбору ресурсов и торговле. А вместо полета на Альфа Центавра мы долж-

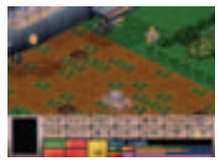
1993
Return of the Phantom
ЖАНР
Adventure

1993
The Legacy: Realm of Terror
ЖАНР
Role-Playing Game

1994
Master of Magic
ЖАНР
Strategy



1994
Sid Meier's Colonization
ЖАНР
Strategy



1994
X-COM: UFO Defense
ЖАНР
Strategy

1996
Sid Meier's Civilization 2
ЖАНР
Strategy

ны были добиться независимости от европейской страны-сюзерена. Зажглась и звезда **Криса Сойера** (Chris Sawyer), подарившего нам бесподобный ***Transport Tycoon***. Великолепная графика, множество возможностей управления собственной транспортной компанией (мы перевозили людей и грузы с помощью автобусов, самолетов и поездов, строили аэропорты и вокзалы), борьба с конкурентами захватывали не на шутку. С тех самых пор многие компании повадились добавлять к своим управленческим симуляторам слово tycoon в надежде, что их ошибочно спутают с игрой от MicroProse. А позже это просто стало традицией. Увы, засилье низкокачественных игр уничтожило ценность раскрученной приставки.

Еще одной адвенчурой стала ***Dragonsphere***, где мы узнали о нудноватых приключениях молодого короля. С другой стороны, графика была на высоте, да и сюжет держал в напряжении до самого финала. Увы, на этом с адвенчурами решили завязать, а движок продали другой компании. Авторы Master of Orion выдали на-гора великий ***Master of Magic***. Вместо одного мира мы получили целых два, где боролись за власть несколько великих волшебников. Мы могли нанимать героев, создавать собственные артефакты, призывать сотни различных мифических существ и, конечно же, колдовать. Заклятий разных школ волшебства авторы придумали столько, что все и запомнить невозможно. И все они были очень полезны. Андрей Яковлев до сих пор вспоминает времена, когда он беспрерывно несколько месяцев играл только в Master of Magic. Столько времени он не посвящал ни одной игре ни до, ни после.

Последним суперхитом 1994-го (а вот какая компания сегодня способна всего за один год выпустить сразу несколько шедевров?) стала ***X-COM: UFO Defense*** (***UFO: Enemy Unknown***). Мы должны были спасти землю от нашествия пришельцев с помощью специальных военных баз и отважных пехотинцев. Научные исследования, препарирование трупов коварных инопланетян, сложные тактические бои, где учитывались мельчайшие детали поведения солдат на поле боя, – вот неполный список достоинств. Именно UFO предвосхитила ***Jagged Alliance*** и прочие клоны, которые появляются и поныне.

Уже в следующем году состоялся релиз ***X-COM: Terror from the Deep***. Только вместо космоса враги появились из-под воды. Продолжила свое существование серия ***Grand Prix*** (ее считают лучшим симулятором популярных соревнований), вышло переиздание ***Transport Tycoon Deluxe*** (новые климаты, здания и техника), появилась торговая стратегия ***Machiavelli the Prince*** и даже ***Sid Meier's CivNet***, где виртуальные императоры могли играть с друзьями по сети. А в 1996-м нагрянули ***Sid Meier's Civilization 2***, которую готовил все тот же Брайан Рэйнольдс, и ***Master of Orion 2: Battle at Antares***. Несмотря на это, Spectrum Holobyte продолжала терпеть убытки и приняла решение уволить большинство сотрудников MicroProse. Сид Мейер, несогласный с этим, тоже ушел и основал компанию **Firaxis Games**. Рейнольдс присоединился к нему. Вместе они засели за дизайн ***Sid Meier's Alpha Centauri***.

В 1997-м **GT Interactive** заинтересовалась покупкой MicroProse и предложила 250 миллионов долларов. Акции сразу взлетели в цене, но сделка сорвалась, и они снова рухнули. В довершение всех бед **Avalon Hill** и **Activision** подали в суд, требуя компенсации за использование торговой марки Civilization, ведь формально одноименная настольная игра была зарегистрирована раньше. Спор рассудила компания **Hasbro Interactive** (магнат, производящий огромное количество всевозможных игрушек), которая попросту купила за 70 миллионов долларов и MicroProse, и Avalon Hill. Activision просто выпустила две части ***Civilization: Call to Power*** – добротного, но непримечательного клона игры Мейера. После завершения сделки Hasbro выкупила большую часть акций MicroProse, а попутно закрыла несколько студий. В то время очень хорошо стало видно, в каком плачевном состоянии находилась MicroProse после всех этих поползновений толстосумов. Долгожданная ***X-COM: Apocalypse*** оказалась лишь бледной тенью гениальных предшественниц. Разве что ***Magic: The Gathering***, несмотря на ужасную графику, порадовала фанатов умных развлечений. Благодаря этой интереснейшей адаптации многие открыли для себя знаменитую карточную игру. Неплохо смотрелась и постапокалиптическая action/adventure ***Dark Earth***. А вот ***Star Trek: The Next Generation – Klingon Honor Guard*** оказалась форменным кошмаром. Несмотря на то что создавали ее на движке Unreal. В это даже не верилось, настолько некрасивой и скучной оказалась игра. Впрочем, это известное проклятие игр по мотивам **Star Trek**.

Последние значимые проекты от MicroProse и связанных с нею студий – авиасимулятор ***Falcon 4.0***, жуткое недоразумение ***X-COM: Interceptor***, несколько дополнений для ***Civilization 2***, оригинальная RTS ***Majesty: The Fantasy Kingdom Sim***, где мы не могли напрямую управлять юнитами, симулятор ***Grand Prix 3***, менеджер ***RollerCoaster Tycoon***.

В 2001-м **Infogrames** (более известная сейчас как **Atari**) купила Hasbro Interactive за 100 миллионов долларов. MicroProse успела выпустить неплохую ***Grand Prix 4***, но вскоре ее окончательно расформировали, а оставшиеся студии закрыли. Самое удивительное, что компания, несмотря на все изданные ею хиты, почти никогда не получала прибыли и потеряла за пять лет (1993–1998) более 145 миллионов долларов. Но мы помним каждую нетленку и снимаем шляпу перед их создателями. **PCG**

Проекты

1990 год
Wing Commander
(ORIGIN Systems, Inc.)
Simulation
Продюсер

1990 год
Ultima 6: The False Prophet
(ORIGIN Systems, Inc.)
Role-Playing Game
Продюсер

1992 год
Ultima Underworld: The Stygian Abyss
(ORIGIN Systems, Inc.)
Role-Playing Game
Продюсер

1993 год
Ultima 7, Part Two: Serpent Isle
(ORIGIN Systems, Inc.)
Role-Playing Game
Продюсер

1993 год
Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds
(ORIGIN Systems, Inc.)
Role-Playing Game
Продюсер

1994 год
System Shock
(ORIGIN Systems, Inc.)
Role-Playing Game
Продюсер

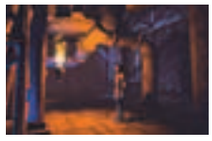
1995 год
CyberMage: Darklight Awakening
(ORIGIN Systems, Inc.)
First-Person Shooter
Продюсер

1995 год
Crusader: No Remorse
(ORIGIN Systems, Inc.)
Action
Продюсер

1998 год
Thief: The Dark Project
(Eidos Interactive, Inc.)
Action
Помощь в дизайне

2000 год
Deus Ex
(Ion Storm Austin)
Action
Продюсер

2003 год
Deus Ex: Invisible War
(Ion Storm Austin)
Action
Директор студии



2004 год
Thief: Deadly Shadows
(Ion Storm Austin)
Action
Директор студии

ВИДНАЯ ОСОБА

Уоррен Спектор (Warren Spector)

ИМЯ
Уоррен Спектор (Warren Spector)
МЕСТОЖИТЕЛЬСТВО
Остин, Техас, США
СЕМЕЙНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ
женат, супруга – писательница Кэролайн Скелли (Caroline Skelley)
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Diablo, Guitar Hero, Half-Life, Legend of Zelda: A Link to the Past, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Suikoden, Super Mario 64, Tetris, Ultima 4, Warcraft 2, ICO, Legend of Zelda: Twilight Princess

С годами фигура **Уоррена Спектора** в глазах игроманов стала едва ли не равной таким мастодонтам, как **Фергус Уркхарт** (Feargus Urquhart) или **Сид Мейер** (Sid Meier). А между тем уже много лет маэстро ничего не делает, разве что раздает многочисленные интервью и рассказывает о будущих планах. И все равно умудряется постоянно напоминать о себе.

В середине 80-х Спектор устроился на работу в **Steve Jackson Games**, где быстро дорос до должности главного редактора. Эта компания много лет выпускает настольные RPG на самые разные темы, объединенные ролевой системой G.U.R.P.S. Мало кто помнит, что ***Fallout*** поначалу делали на основе одной из таких игр. Но владельцы авторских прав раскритиковали работу художников и дизайнеров **Black Isle**. Те обиделись, разорвали контракт, а вместо G.U.R.P.S. придумали знаменитую S.P.E.C.I.A.L. Так вот, Спектор вместе с **Грегом Костикяном** (Greg Costykyan) сделали «настолку» TOON: The Cartoon Roleplaying Game, героями которой были мультяшные персонажи (очень похожие на персонажей Looney Tunes). Чуть позже Уоррен перешел в **TSR, Inc.** (создавшую когда-то Dungeons & Dragons). А попутно сотрудничал с компанией **Origin**. Первым проектом стала космическая RPG ***Space Rogue*** (начинающий разработчик просто помогал основной команде).

Зато среди разработчиков ***Wing Commander*** Спектор занял место продюсера на пару с самим создателем серии **Крисом Робертсом** (Chris Roberts). Вместе с **Ричардом Гарриоттом** (Richard Garriott) он продюсировал ***Ultima 6: The False Prophet***. Первым самостоятельным проектом стала постапокалиптическая RPG ***Bad Blood***, а вскоре за ней последовала и ***Ultima Underworld: The Stygian Abyss*** – первая action/RPG со свободным управлением перемещением героя. Затем появились ***Ultima 7, Part Two: Serpent Isle***, ***Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds***, симулятор ***Wings of Glory***, знаменитая ***System Shock***, ***CyberMage: Darklight Awakening***, ***Crusader: No Remorse***. Уоррен даже поучаствовал в создании проекта Dark Camelot, который известен нам как ***Thief: The Dark Project***.

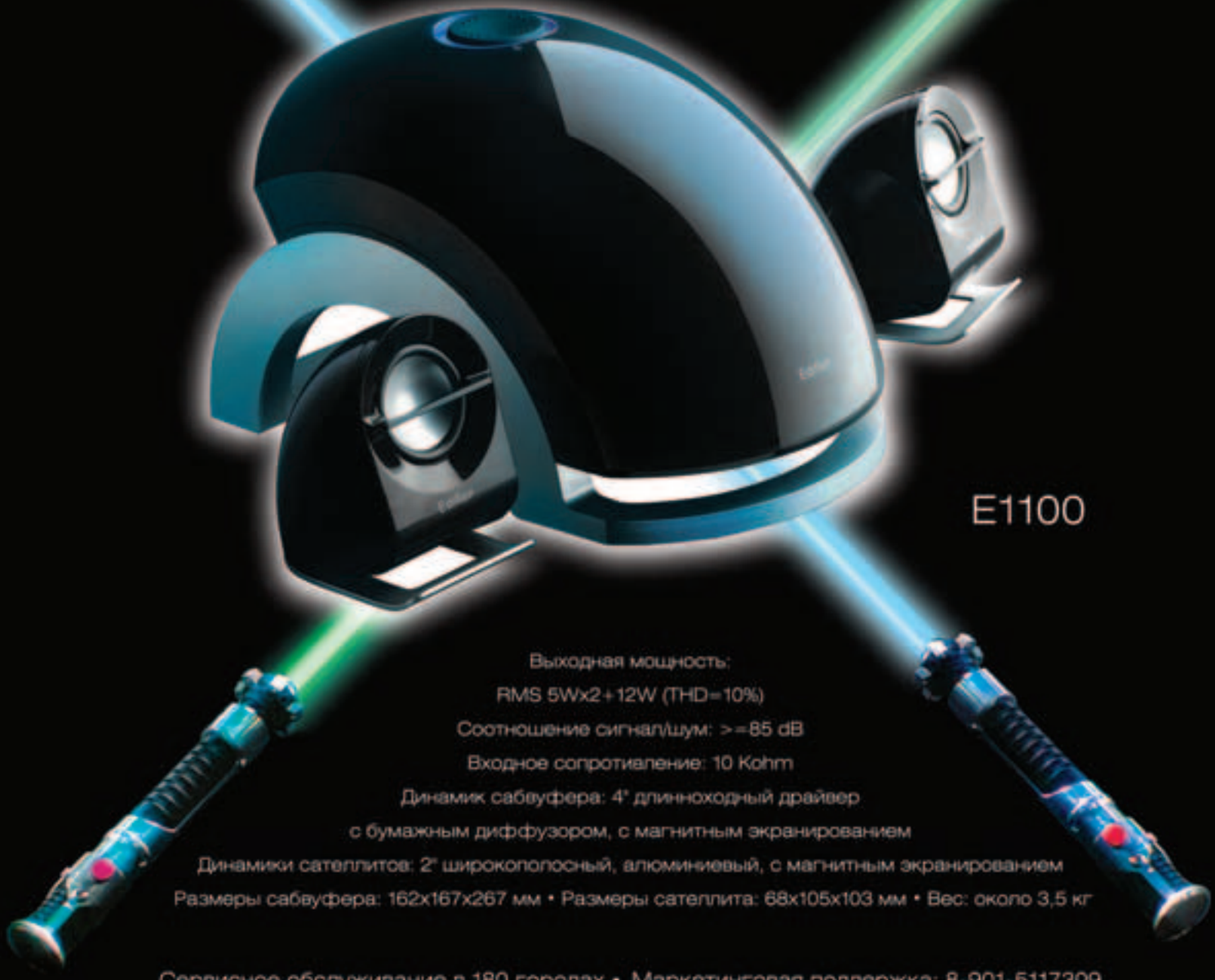
В конце 1997 года Спектор покинул родные пенаты и основал самостоятельное отделение известной студии – **Ion Storm Austin**. В отличие от подразделения Dallas, которое возглавлял **Джон Ромеро** (John Romero), Austin сотворил парочку хитов. И первый среди них – ***Deus Ex***, который создавался под личным руководством Уоррена. В первую очередь игра привлекала свободой прохождения миссий. Как правило, мы получали возможность прокрасться мимо, заговорить кому-нибудь зубы или просто перестрелять всех недругов. Неплохие сюжет и графика закрепили успех. Проект даже портировали на PlayStation 2. Все ждали продолжение, но ***Deus Ex: Invisible War*** только разочаровал. Авторы взяли курс на платформу Xbox, донельзя упростили геймплей, да еще и не удосужились оптимизировать PC-версию. На фоне этого провала ***Thief: Deadly Shadows*** смотрелась куда достойнее. Однако денег не принесла. Вскоре **Eidos** закрыла Austin, а Спектор вновь открыл собственную компанию – **Junction Point Stidio**. Вот уже три года все гадают, чем же они занимаются. Поначалу ходили слухи о некоем проекте на движке Source. Поговаривали даже о партнерстве со знаменитым кинорежиссером **Джоном Ву** (John Woo). Немного прояснила ситуацию покупка Junction Point Stidio компанией **Disney Interactive**. Последняя вкладывает в свои проекты сотни миллионов долларов, что, впрочем, не помогает поднять их качество хотя бы на нормальный уровень. Фактически Спектор вернулся к тому, с чего начал. Он всегда обожал мультфильмы и теперь рад возможности вдохнуть жизнь в самые известные анимационные персонажи. Вот что Уоррен говорит о своем новом детище: «*Когда мы расскажем о том, что делаем, половина мира решит, что мы сошли с ума, а вторая половина подумает, что это самое крутое, что было со времен, как люди научились резать хлеб ломтиками...*» Что же, ждем анонса. PCG

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

www.edifier.ru

КОСМИЧЕСКИЙ ЗВУК



E1100

Выходная мощность:
RMS 5Wx2+12W (THD=10%)
Соотношение сигнал/шум: >=85 dB
Входное сопротивление: 10 Kohm
Динамик сабвуфера: 4" длинноходный драйвер
с бумажным диффузором, с магнитным экранированием
Динамики сателлитов: 2" широкополосный, алюминиевый, с магнитным экранированием
Размеры сабвуфера: 162x167x267 мм • Размеры сателлита: 68x105x103 мм • Вес: около 3,5 кг

Сервисное обслуживание в 180 городах • Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309

OLDI www.oldi.ru
NETLAB www.netlab.ru
Ф-Центр www.fcenter.ru
Старт www.stammaster.ru
НИКС www.nix.ru
FORMOZA www.formoza.ru
ULTRA www.ultracomp.ru
INLINE www.e2e.ru
НЕОТорг www.neotorg.ru
FORUM www.forum3.ru
т.: (495)638-5012 www.pronote.ru

EDITORIAL

ПОБЕДЫ СБОРНОЙ РОССИИ ПО ФУТБОЛУ В «ФИФЕ» И НАЯВУ

В былые времена российская футбольная сборная радовала нечасто. После очередного поражения я каждый раз искал утешения в FIFA – там-то можно было воздать по заслугам Италии, Франции, Германии, Бразилии, Аргентине и командам других стран, состязаться с которыми наяву нашим было не по плечу. Сборная с легкостью выигрывала и чемпионат мира, и чемпионат Европы. Однако никакие виртуальные успехи не заменят реальных. Даже таких, казалось бы, скромных, как завоевание путевки в Австрию и Швейцарию. На сей раз наша национальная команда будет бороться за титул чемпиона Европы самостоятельно. А я с удовольствием отложу геймпад в сторону и прослежу за ее успехами. Тем более что одерживать победы в такой FIFA желания не возникает. Серия застыла в развитии, а «электроники» не прилагают особых усилий, чтобы ее получить. Приобретать FIFA 08 даже ради онлайновых поединков стоит на свой страх и риск. Велика вероятность забросить игру через пару десятков поединков. К недостаткам самого проекта добавились дефекты локализации. Мы всерьез рассчитывали услышать в FIFA 08 новый комментарий. Увы, «Софт Клаб» завела старую пластинку, утомившую нас еще в прошлом году. При всем уважении к талантливым комментаторам Василию Уткину и Василию Соловьеву слушать их по второму кругу решительно невозможно. Как ни печально, но это не единственный промах локализаторов. Подробности – ниже.

ЖАНР
Sport
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ОЦЕНКА РС ИГР
6.0
ЛОКАЛИЗАТОР
Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.fifa08.ea.com/ru

FIFA 08

Несмотря на посредственное качество продукта, ***FIFA*** остается наиболее продаваемой спортивной игрой, в том числе в России. Рост популярности и без того успешного футбольного симулятора от **EA** ускорила рекламная кампания, начавшаяся в середине октября (в это время национальная сборная принимала в Лужниках родоначальников футбола). На спортивных каналах крутили короткий ролик, озвученный **Василием Уткиным**, а на специализированных сайтах на следующий день после матча появились новости о победе России над Англией (8:0) и подпись: «В ***FIFA 08*** счет в твоих руках». Позже реклама вышла и на первых полосах самых популярных спортивных изданий. К чему я веду? Столь обширная рекламная кампания влетела EA в копеечку. Однако средствам можно было найти более разумное применение.

Например, нанять профессиональных переводчиков и привлечь к локализации футбольных экспертов. Поскольку текстовки удручают. Бег с ускорением называют пробежкой, контроль мяча на месте – скоростью бега, финт на противоходе – сменой линии, а проброс мяча – выбиванием. Может показаться странным, но ошибки в футбольных терминах – небольшая беда локализации. Буквалистский перевод и засилье канцелярских выражений – вот бич русскоязычной FIFA 08. Для перечисления примеров «нерусской речи» не хватит и всей рубрики. Чтобы вдоволь посмеяться, достаточно открыть бумажное руководство пользователя. Есть в игре и бесполезные советы: «Чтобы выполнить ложный удар, нажмите кнопку удара при нажатой кнопке переступания через мяч». Что за кнопка переступания через мяч – загадка. И это далеко не единственный пример. Удивляет и то, что руководство пользователя написано для клавиатуры, а советы и подсказки на экранах загрузки даются то для геймпада, то для «клавы». «Чувствуйте штангу! Вы ощутите вибрацию контроллера, если целитесь в штангу», – советуют разработчики. И следом: «Нажмите S, чтобы отдать мяч заранее установленному игроку».

Основной плюс издания – комментарий Василия Уткина и **Василия Соловьева** – с прошлого года почти не изменился. Как нам поведали в EA, в игре всего 15 процентов новых реплик. Этого катастрофически мало. Перлы и шутки Уткина и Соловьева успели надоесть еще в ***FIFA 07***. Однако те, кто не слышал ребят в прошлом году, наверняка останутся довольны.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Фирменные американские и европейские издания!

Command & Conquer: the First Decade (EURO)

1092 р.

Star Wars Galaxies
Complete Online Adventure (US)

1248 р.

Unreal Tournament III Collector's Edition (US)

2600 р.

FIFA 08 (RUS)

910 р.

Neverwinter Nights 2 Expansion Pack: Mask of the Betrayer (US)

1430 р.

Age of Empires III: Asian Dynasties Expansion Pack

1430 р.

Lost Planet: Extreme Condition (US)

1950 р.

TimeShift (RUS)

572 р.

Overlord

1820 р.

Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar Gold Edition

2080 р.

World in Conflict (русская версия)

520 р.

Hellgate: London (русс.субтитры)

910 р.

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

ЖАНР
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
CD Projekt RED
ИЗДАТЕЛЬ
ND Games
ОЦЕНКА РС ИГР
8.5
ЛОКАЛИЗАТОР
Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.thewitcher.com

ВЕДЬМАК

«Ведьмак» – великолепная ролевая игра по мотивам художественного произведения известного польского автора **Анджея Сапковского** (Andrzej Sapkowski). Увлекательный, наполненный интригами сюжет, в котором нашлось место юмору, – главное достоинство проекта **CD Projekt RED**. Впрочем, далеко не единственное. Aurora Engine заставит краснеть движки ***«Готики 3»*** и ***Neverwinter Nights 2***. К тому же «Ведьмак» более жестокий и «взрослый», чем большинство ролевых игр. А еще у него есть вступительный ролик, созданный обладателем премии «Оскар», – может ли похвастаться подобным еще какая-либо RPG?

Разумеется, к локализации такого проекта стоило подойти со всей ответственностью. Любая ролевая игра – это целый сборник всевозможных описаний монстров, оружия, заклинаний, склянок и прочих предметов. Для десятков персонажей нужно подобрать актеров с подходящими голосами. Нетрудно догадаться, какая задача ложится на плечи редактора, звукорежиссера и звукооператора проекта. И это при весьма сжатых сроках разработки. История знает примеры, когда работы по адаптации подобных проектов растягивались на год-два (яркий пример: ***Neverwinter Nights*** от **«1С»**). А **«Новый Диск»** отправил диск на прилавки магазинов даже на пять дней раньше мирового релиза. В двух словах: локализация удалась. Однако это становится понятно только к середине игры.

Начало же локализаторы, откровенно говоря, завалили. Голоса обитателей Каэр Морхена, похоже, забыли обработать нужными эффектами. Иначе как объяснить то, что все персонажи вещают, будто из туалета. Не впечатляет и слабый пол: уровень актерского мастерства привлеченных к озвучке актрис оставляет желать лучшего. Перевод зачастую слишком волен: до такой степени, что некоторые сюжетные повороты сложно осмыслить (как, например, эпизод с продажей оружия эльфам-террористам).

Но к третьей главе, к счастью, все нормализовалось: актеры начали действительно играть, а не отбывать у микрофона повинность, на звук наложили все необходимые эффекты, исчезла путаница с «вы» и «ты».

P.S. Наряду с игрой в экономичной упаковке в продаже появилось невиданно богатое коллекционное издание.

ЖАНР
Real-Time Strategy/
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
EA Phenomic
ИЗДАТЕЛЬ
GFI/Руссобит-М
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет
ЛОКАЛИЗАТОР
GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=461&categ_id=20&men_id=6
www.spellforce2.com/sf2/addon

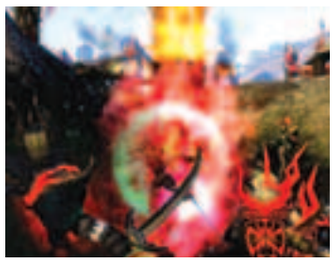
SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

И ролевые игры, и стратегии в реальном времени в России любят. Не удивительно, что ***Spellforce***, которая является смесью этих жанров, невероятно у нас популярна. Дополнение для второй части эпической саги вышло неплохим: сценарии сбалансированы между ролевой и стратегической составляющей, хотя общий крен в сторону RPG усилился. По-прежнему гораздо интереснее путешествовать одним героем, чем отстраивать базу, налаживать добычу ресурсов и управлять толпой бестолковых и непослушных юнитов.

Локализация ***SpellForce 2: Dragon Storm*** получилась на редкость ровной: обошлось без грубых огрехов, но и гениальным перевод не назовешь. Русскому тексту не хватает огонька. Речь персонажей настолько «стерильна», что кажется, будто обитатели мира Spellforce не живые люди (шайканы, орки), а герои пьесы Фонвизина. В целом озвучка неплоха, но локализаторы почему-то забыли синхронизовать ее с видеорядом.

Есть и другие проблемы: например, с рапортами юнитов (персонажи слишком редко отзываются на клик, что добавляет неразберихи в управлении). А вот к шрифтам и оформлению не придраться: все на своем месте и приятно глазу.

Потрудись **GFI** и **«Руссобит-М»** как следует озвучить персонажей и синхронизовать диалоги с изображением, получилась бы отличная локализация. А так...



MOTOGP '07

ЖАНР
Racing
РАЗРАБОТЧИК
Climax
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ОЦЕНКА РС ИГР
8.0
ЛОКАЛИЗАТОР
Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.motogpthe-game.com/07
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=345

В гоночных играх не так много материала для перевода, поэтому любая, даже незначительная, ошибка мозолит глаза. Печально, но локализацию ***MotoGP '07*** идеальной не назовешь. **«Бука»** ничего не потеряла бы (а мы бы только приобрели), выпусти она творение **Climax** в оригинале. Все русскоязычные текстовки в игре выглядят чужеродными элементами. И сам шрифт выбран на редкость неудачно, и все надписи выводятся неровно. Буквы оказываются на разной высоте. Зачастую текст неэстетично сжат или, наоборот, растянут. Элементы игрового экрана также смотрятся некрасиво из-за неудачного размещения текста. По соседству фигурируют две идентичные надписи «Круг», несмотря на то, что одна отвечает за текущее время круга, а вторая – за то, какой он по счету (впрочем, так было и в оригинале). «Штраф» зачем-то выделен так, что оттеняет все остальное. Среди пилотов мотоциклов экстрим-класса Вахаруглу, Харриса и Брандта нашлось место гонщику с загадочным именем «режим». В меню гоночной телеметрии я обнаружил таинственную надпись «Недействительно: лучший круг». А перед каждым заездом чемпионата Гран-при на экран помимо прочей информации выводятся данные о «целевой скорости». Что это такое, осталось для нас загадкой.
С учетом небольшого объема локализации все вышеперечисленное – непростительные промахи.

NAVY FIELD

ЖАНР
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
SD EnterNET
ИЗДАТЕЛЬ
GFI/Руссобит-М
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет
ЛОКАЛИЗАТОР
GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.navyfield.ru
www.navyfield.com

Тактическая онлайновая стратегия, посвященная морским сражениям в Тихом океане, – так можно охарактеризовать ***Navy Field***. На выбор представлены четыре государства: Япония, США, Великобритания и Германия, которую непонятно какими судьбами занесло в эти воды (видимо, раз про Вторую мировую, то без немцев не обойтись).
Игровой процесс незамысловат. В нашем распоряжении находится несколько типов кораблей (от торпедного катера до авианосца), каждый из которых необходимо использовать с учетом слабых и сильных сторон. Для пущей правдоподобности в Navy Field даже ввели команду, состоящую из четырех матросов. Управление привязано к мышке. В отличие, скажем, от ***«Стальных монстров»*** развернуть корабль здесь можно за пару кликов.
Локализация вышла посредственной. Игру переозвучили, но делали это явно нехотя. Доносящиеся из колонок реплики русскоговорящих «актеров» оставляют желать лучшего. Тексты в подобных играх должны быть «отполированы до блеска», однако локализаторы запутались в англоязычных терминах и не смогли найти им адекватную замену на русском. Часть слов выходит за отведенные им рамки. Да и в целом интеграция текста в игру сделана небрежно. Из плюсов можно отметить разве что неплохо переведенное руководство пользователя, но на этом достоинства заканчиваются.

ЛИНИЯ ФРОНТА. БЛИЖНИЙ ВОСТОК

ЖАНР
Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Battlefront.com
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет
ЛОКАЛИЗАТОР
Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.battlefront.com/products/cmsf/
www.snowball.ru/cmsf

Combat Mission: Shock Force (англоязычное название игры) – суровый варгейм. Пусть тебя не пугает архаичная графика, здесь не внешний вид главное. Все силы авторы бросили на точное моделирование боя. Пусть солдаты стреляют через грунт, а маленький кустик не проминается под проходящим по нему гусеницам танка, но как еще добиться полной симуляции сражения, не сделав некоторых допущений? Combat Mission: Shock Force продолжает славные традиции жанра, яркими представителями которого являются ее предшественницы – ***Combat Mission: Beyond Overlord***, ***Combat Mission: Barbarossa to Berlin*** и ***Combat Mission: Afrika Korps*** (первые две были также изданы **«1С»** совместно со **Snowball Interactive** под названиями «Линия фронта: Нормандия», «Линия фронта: Барбаросса», а локализацией и распространением «Войны в пустыне: Африканского корпуса» занималась **«Акелла»**).
Локализация подобной игры, несмотря на кажущуюся простоту, дело ответственное: стоит напутать с терминами – и хардкорные игроки съедят с потрохами. Отрадно, что Snowball это точно не грозит. Ребята отлично поработали с игровыми текстами, точно донесли весь смысл брифингов, не сбиваясь на дословный перевод. Единственный промах – слишком уж мелкие шрифты. Чтобы не сломать глаза, советую выставлять не самое высокое разрешение.

ESCAPE FROM PARADISE CITY

ЖАНР
Action/Real-Time Strategy/ Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
Sirius Games
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ОЦЕНКА РС ИГР
6.5
ЛОКАЛИЗАТОР
Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.paradisecity-the-game.com
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=259

Escape From Paradise City – не самая простая для локализации игра. В гангстерских разборках «города-сказки» участвуют представители различных национальностей и культур: от оголтелых мексиканцев до безумных украинцев. Озвучить таких персонажей, манера речи каждого из которых индивидуальна, – сложная задача. Тем приятнее констатировать, что **«Бука»** с ней успешно справилась.

Главные герои игры Николас Портер, Энджел Варгас и Борис Чеков, засланные в Paradise City с правительственным заданием, на редкость хороши. Но еще больше удались нашим локализаторам персонажи второго плана. Гангстеры и мафиози, не отличавшиеся в англоязычной версии особой оригинальностью, в отечественной адаптации будто родились заново. Отдельно хочется отметить Рокко. Эти «сеньориты», «пиньяты» и прочие испанские словечки в исполнении актера придают речи южанина необычайный колорит. Не отстают от мексиканца и другие злодеи – Олег Ороссиев, Эль Лобо и иные воротилы «райского» городка.

Отличную оценку мы ставим и текстовой части локализации. Все сюжетные перипетии изложены живым, неканцелярским языком. Не вызывают нареканий подсказки и различные описания. Шрифты подобрали идентичные английским. В общем, к адаптации, которая в чем-то даже превосходит оригинал, невозможно придраться.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

ЖАНР
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Splash Damage/ id Software
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ОЦЕНКА РС ИГР
8.0
ЛОКАЛИЗАТОР
1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.enemy-territory.com
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=259

Перевод мультиплеерных шутеров от первого лица сродни адаптации рейсингов: главный принцип – «не навреди». Озвучки и описаний в подобных играх кот наплакал, поэтому и спрос с локализаторов большой. Отрадно, что со своей работой **«1С»** справилась великолепно. Отечественная версия ничем не уступает англоязычной.

Все текстовки переведены грамотно и без ошибок. Придраться можно разве что к мелочам. Например, так называемый friendly fire наши геймеры уже давно называют дружеским огнем, а в ***Enemy Territory: Quake Wars*** фигурирует «огонь по своим». Встречаются досадные несоответствия в меню, например: «уровень мастерства: среднее».

Названия уровней и мест дислокации вовсе остались без перевода. Недочеты мелкие, но нарушается единообразие восприятия. Руководство пользователя приятно читать. В отличие от большинства скучных мануалов этот написан так, что изучение не хочется прервать уже через пару страниц. Локализация Enemy Territory: Quake Wars может похвастаться и отменной озвучкой. Все, от вступительного ролика до приказов на поле боя, приятно слушать. Реплик солдат немного, но они живые и эмоциональные. Актеры определенно не отбывали номер в студии звукозаписи. К тому же голоса грамотно обработаны соответствующими эффектами. Отличная локализация, подготовленная в сжатые сроки.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

ЖАНР
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
GRIN
ИЗДАТЕЛЬ
GFI/Руссобит-М
ОЦЕНКА РС ИГР
8.5
ЛОКАЛИЗАТОР
GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=682&categ_id=20&men_id=6
ghostrecon.us.ubi.com/graw2

Шутеры про спецназ – особые игры, в которых персонажи говорят исключительно по радио, служат в рядах элитных рейнджеров гвардии морской пехоты США и в конце каждой фразы добавляют: «Вас понял, сэр, двигаемся». В проектах за авторством страдающего русофобией **Тома Клэнси** (Tom Clancy) во всех грязных делах замешаны именно русские, но в случае с ***Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2*** речь пойдет об украинцах, которые продали пару ядерных зарядов нехорошим людям из Гондураса.

С этого и начинаются приключения отряда «призраков», командиром которого нам предлагают себя почувствовать.

Локализации таких игр не бывают гениальными: перевод либо раздражает (когда спецназовцы принимаются отмачивать примитивные шутки или нести пафосную ахинею), либо его просто не замечаешь.

Адаптация от **«Руссобит-М»** и **GFI**, к счастью, относится ко второму типу: голоса подобраны хорошо, бойцы бодры и веселы, генералы суровы, операторы на базе добродушны.

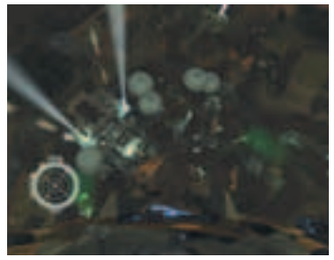
Неприятное впечатление оставляет разве что вступительный ролик на английском языке.

Ну и мелкие, неразборчивые шрифты, которые заставляют напрягать глаза и убивают всякое желание вдумчиво читать материалы брифингов. На картах многие названия не уместились на отведенных для них местах и дружно сползли вниз.

ЖАНР
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ОЦЕНКА РС ИГР
7.0

ЛОКАЛИЗАТОР
Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.electronicarts.ru/games/game.aspx?id=10764
www.ea.com/moh/airborne

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE



Шутер о Второй мировой войне – как велосипед: изобретен так давно, до такой степени увешан всяческими гудками, спидометрами, фонариками и катафотами, что выдумать что-либо новенькое совершенно невозможно. Разработчики и не утруждают себя, выбирая один из нескольких заученных наизусть сценариев: спасение рядового Райана, оборона Сталинграда, высадка американцев в Европе. **EA** для продолжения своего главного шутера ***Medal of Honor*** выбрала первый вариант. Другими словами, нас ждут Сицилия, Франция, Голландия и Германия.
По всем законам жанра в ***Medal of Honor: Airborne*** имеются бодрые брифинги, зачитываемые командирским голосом, высадки с дикими воплями и криками «Нас всех убьют!» и фашисты, которые матерятся больше, чем говорят по существу. Видимо, не желая портить этой замечательной картины, озвучку в русской версии оставили англоязычной и перевели лишь тексты. Поскольку оригинальные диалоги весьма сильны, скорее всего, это верное решение.
К шрифтам претензий нет. Смущает одно: буква «ч» почему-то неотличима от буквы «ц». К самому же переводу не придраться: он приятный и довольно точный, но не буквалистский.
Безусловно, мы рассчитывали услышать в отечественной локализации русские голоса. Но и субтитры в данном случае тоже неплохой вариант.

ЖАНР
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
Obsidian Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ОЦЕНКА РС ИГР
7.5

ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
ru.akella.com/Game.aspx?id=1885
www.atari.com/nwn2/motb/US/index.html

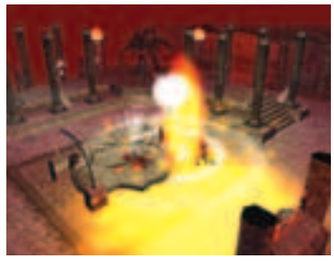
NEVERWINTER NIGHTS 2: МАСКА ПРЕДАТЕЛЬСТВА

Мы далеки от мысли, что в **«Акелле»** не знают разницы между значениями английских слов betrayer и betrayal. Видимо, ***«Маска предательства»*** (именно под таким названием распространяется первый адд-он к ***Neverwinter Nights 2***) представилась компании более благозвучным вариантом. Однако ни мы, ни поклонники серии с этим не согласятся.
«Акелла» упорно не желает озвучивать большинство ролевых проектов, в том числе NWN2. Без русских голосов осталась и «Маска предательства». Это сложно назвать плюсом: актеры, работавшие над англоязычной версией, отыграли свои роли посредственно. Тем, кто с языком Шекспира не дружит, остается ждать любительского патча, выход которого обязательно последует.
Зато локализаторы отлично перевели тексты: к качеству русскоязычных описаний и текстовок не придраться. На сей раз «морские волки» не забыли и про имена богов (которые остались без внимания в Neverwinter Nights 2). Диалоги также хороши, за исключением «кондовости» самого текста, но это непосредственная проблема игры. Итого: локализация на твердое «хорошо».
P.S. «Акелла» продолжает утилизацию ***Everquest 2***. Покупатели ***Loki*** внутри коробки уже могли найти (помимо диска с искомой игрой) носитель с этой MMORPG. Тот же приятный, будем надеяться, сюрприз ожидает обладателей «Neverwinter Nights 2: Маски предательства».

ЖАНР
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
FloodGate Entertainment/BioWare Corporation
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет

ЛОКАЛИЗАТОР
1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
games.1c.ru/nan_shadows/
nwn.bioware.com/shadows

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE



«Лучше поздно, чем никогда» – видимо, этим железным принципом руководствовалась **«1С»**, анонсируя локализацию ***Neverwinter Nights*** спустя почти три года с момента выхода игры. Вслед за оригиналом, вышедшим в России весной 2007 года, последовали адаптации адд-онов. Первый в списке – ***Neverwinter Nights: Shadows Of Undrentide***. Очередные тридцать часов «высокого фэнтези» наконец добрались до российского игрока на понятном ему языке.
Адд-он создавался в то время, когда фанаты ваяли отличные модули к NWN чуть ли не каждую неделю, поэтому **BioWare** халтурить не имела права. Результат работ не разочаровал никого. Три главы Shadows Of Undrentide получились одна интереснее другой.
Локализация – не шедевр, но чрезвычайно приятная. Правда, не всем героям подходят их русские голоса. Да и актеры временами явно переигрывают. Порой ощущаешь себя не в фэнтезийном мире, а на детском утреннике. К тому же представительницы слабого пола озвучены хуже мужчин. Однако это не единичный случай, а проблема всех российских локализаций. С женскими голосами у нас туго.
Игровой текст переведен корректно. Правда, без промахов не обошлось: например, имена божеств и истории персонажей оставили без перевода. Иногда при выборе цели для атаки на экране возникает английский текст.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	1С	MMORPG	I квартал 2008
Alone in the Dark: У последней черты	Акелла	Action	I квартал 2008
Assassin's Creed	Акелла	Action	I квартал 2008
Aurora: The Secret Within (Проект «Аврора»)	Новый Диск	Adventure	Декабрь 2007
Battlestrike. Партизаны Второй мировой	Новый Диск	FPS	IV квартал 2007
Beowulf	Бука	Action	Декабрь 2007
BlackSite: Area 51	Новый Диск	FPS	Декабрь 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	I квартал 2008
CSI: Отягчающие обстоятельства	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Civilization 4: Эпоха огня	1С	Strategy	I квартал 2008
Command & Conquer 3: Ярость Кейна	Софт-Клаб	Strategy	I квартал 2008
Culpa Innata: Презумпция виновности	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Devil May Cry 4	1С	Action	2008
Fallout 3	1С	RPG	2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	I квартал 2008
Frontlines: Fuel of War	Бука	FPS	Февраль 2008
Gears of War	1С	FPS	IV квартал 2007
Guitar Hero 3: Легенды рока	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2007
Hour of Victory	Новый Диск	FPS	Декабрь 2007
Juiced 2: Hot Import Nights	Бука	Racing	Декабрь 2007
Kane & Lynch: Смертники	1С	Action	IV квартал 2007
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	IV квартал 2007
Medieval 2: Gold Pack	Софт-Клаб	Strategy	Февраль 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Софт-Клаб	Action	Февраль 2008
Missing 2. Последний ритуал	Новый Диск	Adventure	Декабрь 2007
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Софт-Клаб	MMORPG	Январь 2008
Rail Simulator	Новый Диск	Simulation	I квартал 2008
Reprobates. Вторая жизнь	Новый Диск	Adventure	IV квартал 2007
Sacred 2: Fallen Angel	Акелла	Action/RPG	I квартал 2008
Sam & Max (Сэм & Макс: Первый сезон)	GFI/Руссобит-М	Adventure	IV квартал 2007
Settlers 6. Расцвет империи	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Strategy	IV квартал 2007
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Sims Истории робинзонов	Софт-Клаб	Simulation	I квартал 2008
Space Force: Captains	Акелла	Strategy	I квартал 2008
Spider-man: Friend or Foe	Новый Диск	Action	IV квартал 2007
Spiderwick Chronicles	Софт-Клаб	Action	Январь 2008
Spore	Софт-Клаб	Simulation	2008
Suzuki Racing	Новый Диск	Racing	IV квартал 2007
The Club	Софт-Клаб	Action	Февраль 2008
The Golden Compass (Золотой компас)	Софт-Клаб	Action	Декабрь 2007
The Regiment. Британский спецназ	Новый Диск	FPS	Декабрь 2007
The Temple of Elemental Evil	Акелла	RPG	IV квартал 2007
Thief 3. Тень смерти	Новый Диск	Action	IV квартал 2007
Universe at War: Earth Assault	Софт-Клаб	Strategy	Февраль 2008

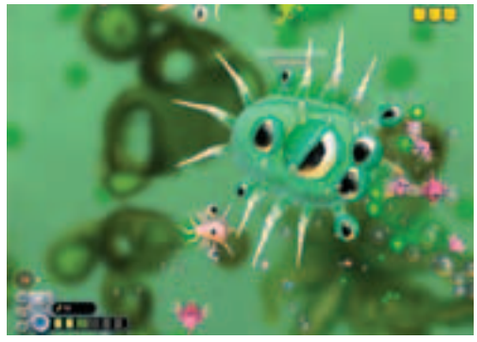


ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
BlackSite: Area 51	BlackSite: Area 51	ND Games	Midway Studios Austin
Call of Duty 4: Modern Warfare	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games	Infinity Ward
Crysis	Crysis	Electronic Arts	Crytek
Driver: Parallel Lines	Driver: Parallel Lines	1С	Ubisoft Reflections
Hellgate: London	Hellgate: London	Electronic Arts	Flagship Studios
London Racer: Тотальное разрушение	London Racer: Destruction Madness	Акелла	Davilex Games
Navy Field	Navy Field	GFI/Руссобит-М	SD EnterNET
Operation Blockade: Стальной бастион	Operation Blockade	Акелла	Screaming Games
Space Force: Враждебный космос	Space Force: Rogue Universe	Акелла	Provox Multimedia
Stranger	Stranger	1С	Fireglow
Supreme Commander: Forged Alliance	Supreme Commander: Forged Alliance	Бука	Gas Powered Games
Talvisota: Ледяной ад	Talvisota: Ледяной ад	Нивал	Blitzfront Game Studio
TimeShift	TimeShift	Софт Клаб	Saber Interactive
Universal Combat: Сражение за Галактику	Universal Combat: The Legacy Edition	Play Ten Interactive/Руссобит-М	3000AD
Unreal Tournament 3	Unreal Tournament 3	ND Games	Epic Games
Безмолвие	Безмолвие	Бука	VironIT
Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов	Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов	Новый Диск	АльфаКласс
Корсары: Город потерянных кораблей	Корсары: Город потерянных кораблей	Акелла	Seaward.Ru Team/Акелла
Куриное побоище	Redneck Kentucky and the Next Generation Chickens	Новый Диск	CITY Interactive
Не время для драконов	Не время для драконов	1С	Arise/KranX Productions
Нэнси Дрю: Тайна алой руки	Nancy Drew: Secret of the Scarlet Hand	Новый Диск	Her Interactive
Ониблэйд	Ониблэйд	1С	Gaijin Entertainment
Петька 8: Покорение Рима	Петька 8: Покорение Рима	Бука	Сатурн-плюс
Стальная ярость: Харьков 1942	Стальная ярость: Харьков 1942	Бука	Graviteam/Discus Games
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	ИДДК	G5 Software

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	Call of Duty 4: Modern Warfare. Коллекционное издание	ND Games
2.	Hellgate: London	Electronic Arts
3.	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
4.	TimeShift	Софт Клаб
5.	FIFA 08	Electronic Arts
6.	The Sims 2: Путешествия	Софт Клаб
7.	Ведьмак	ND Games
8.	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts
9.	World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб
10.	The Sims: Истории о питомцах	Софт Клаб
	JEWEL-BOX	
1.	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
2.	Ведьмак	ND Games
3.	Heroes of Might and Magic 5: Повелители орды	Нивал
4.	Нэнси Дрю: Тайна алой руки	Новый Диск
5.	Half-Life 2: Episode Two	Бука
6.	Танки Второй Мировой: Т-34 против Тигра	ИДДК
7.	Не время для драконов	Акелла
8.	BioShock	1С
9.	Need for Russia: Сделано в СССР	Новый Диск
10.	Человек-паук 3	Новый Диск

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Brothers in Arms: Hell's Highway

ЖАНР
First-Person Shooter

РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software

ИЗДАТЕЛЬ
Бука

ЛОКАЛИЗАТОР
Бука

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

URL
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=319
brothersinarmsgame.uk.ubi.com/hellshighway/

В ***Brothers in Arms: Hell's Highway*** нас ждет встреча со старыми боевыми товарищами, сержантами Мэтом Бейкером и Джо Хартстоком, которые на сей раз поучаствуют в самой масштабной десантной операции Второй мировой войны Market-Garden. Разработчики, как всегда, обещают нам невиданный реализм и безграничные игровые возможности. Что получится на деле, скоро узнаем.

Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Новый Диск	First-Person Shooter	нет
Activision	First-Person Shooter	нет
Софт Клаб	First-Person Shooter	нет
1С	Action	6.5
Софт Клаб	Action/Role-Playing Game	нет
Акелла	Racing	нет
GFI/Руссобит-М	Real-Time Strategy	нет
Акелла	Shooter	нет
Акелла	Action	нет
1С	Real-Time Strategy	нет
Бука	Real-Time Strategy	нет
нет	Real-Time Strategy	нет
Софт Клаб	First-Person Shooter	7.0
Play Ten Interactive/Руссобит-М	Action	нет
Новый Диск	First-Person Shooter	нет
нет	Real-Time Strategy	нет
нет	Turn-Based Strategy	нет
нет	Action/Role-Playing Game	нет
Новый Диск	Shooter	нет
нет	Role-Playing Game	нет
Новый Диск	Advenrure	нет
нет	Action	нет
нет	Adventure	нет
нет	imulator	нет
		нет

СОБИРАЕШЬСЯ КУПИТЬ ЦИФРОВИК?

ЛУЧШИЕ Цифровые КАМЕРЫ

УЗНАЙ БОЛЬШЕ О КАЖДОЙ МОДЕЛИ!

подробный гид покупателя цифровых камер

КУПИКАМЕ.РУ
www.kupikame.ru

ЭКОНОМИТ ВРЕМЯ И ДЕНЬГИ

ЗВЕРЬЕ МОЕ

ЖИВОТНЫЕ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

В предыдущих выпусках журнала мы писали о различных категориях компьютерных игр: о шутерах про Вторую мировую войну, об ужастиках, электронных развлечениях для девочек и даже о «клубничке». Но почему-то до сих пор не обращали внимания на братьев наших меньших. А ведь они встречаются не менее часто, чем монстры, зомби, мускулистые мужики или обворожительные красотки, да и по части популярности могут дать фору многим известным персонажам. Червяка Джима и ежика Соника знают ничуть не меньше, чем Лару Крофт, Кейт Арчер, Дюка Нюкема или Гордона Фримена. В общем, настало время открыть на страницах Правильного журнала виртуальный зоопарк.

НЕНУЖНЫЕ ПОРОДЫ

Если написать хотя бы пару предложений абсолютно обо всех играх с участием животных, то нам придется выпускать специальный номер журнала. Без жесткого отбора не обойтись. Во-первых, в этой статье мы расскажем только о тех играх, где животные выступают в качестве главных действующих лиц. Так что все злые звери-противники отпадают.

Во-вторых, братья меньшие должны не стоять на месте, а совершать какие-то запоминающиеся действия: бегать, прыгать, кувыркаться, сражаться с различными врагами и т.д. В ***Zoo Empire***, сериалах ***Wildlife Park*** и ***Zoo Tycoon*** было полным-полно млекопитающих, а в ***Zoo Tycoon: Dinosaur Digs*** и ***Jurassic Park: Operation Genesis*** приходилось возиться с динозаврами. Однако во всех перечисленных экономических стратегиях благоустройством виртуальных зоопарков все-таки занимался человек. За бортом остаются и люди, наделенные уникальными свойствами какого-нибудь животного: человек-паук, женщина-кошка, Бэтмен и тому подобные персонажи.

ПЕРВЕНЦЫ

Удивительно, но факт. Раньше всех на мониторы выбрались крысы. Принято считать, что эти твари бегут с тонущего корабля. В нашем случае они, наоборот, пришли на новое судно – хороший знак. В далеком 1981 году на 8-битном домашнем компьютере Commodore VIC-20 вышла ***Radar Rat Race***. Игра напоминала знаменитое творение **Namco** ***Rally-X***, только вместо машинки была синяя крыса и носилась она не по уличным дорогам, а по лабиринтам. Жизнь осложняли выкрашенные в красный цвет конкуренты. Стоило прикоснуться к ним, как тут же гремел взрыв.

Первые виртуальные собаки и кошки появились в 1983 году. В ***Alley Cat*** ты управлял бездомным мурзиком, которого хлебом не корми, дай пробраться в дом и чем-нибудь поживиться. Геймплей был прост и понятен: решил головоломку или прошел какое-нибудь аркадное испытание – получи вознаграждение. Например, сбросил клетку со стола – полакомился птичкой; чем больше поймал мышей, тем сытнее обед.

Spectravision создала ***Chase the Chuck Wagon*** при поддержке известного производителя корма для животных – компании **Purina**. Игру не продавали за деньги, а выдавали в качестве бесплатного подарка тем, кто приобретал пакеты с собачьей едой. Сейчас такой рекламный ход, быть может, и прошел бы на ура, но только не двадцать четыре года назад. Во-первых, далеко не все покупатели держали дома Atari 2600. Во-вторых, творение разработчиков было ориентировано на детей, а в магазины ходили родители, которым не было никакого дела до бегающего по лабиринтам белого песика. Многие просто отказывались от бесплатного бонуса. Сейчас коллекционеры готовы отдать за картридж с Chase the Chuck Wagon огромные деньги – уж слишком мало сохранилось экземпляров. Тем не менее, пусть и неуспешное с коммерческой точки зрения, детище Spectravision остается первой компьютерной игрой с собакой в качестве главного героя.

ГУЛЯЮЩИЕ САМИ ПО СЕБЕ

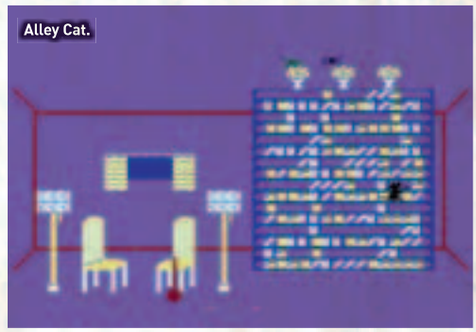
Если отбросить в сторону игры по мотивам мультсериалов и фильмов, то останется не так уж много продуктов с мурлыкающими созданиями. В ***Paws*** (1985 год) кошка спасала свое потомство от банды злых собак. События каждого нового уровня разворачивались на новом месте (среди домов, в парке, в лесу, на мусорке и много где еще).

Спустя два года вышел ***Bad Cat***. В некоторых странах детище **Rainbow Arts Software** издавалось под названием ***Street Cat***. Здоровенный котяра в солнцезащитных очках и с красной повязкой на голове отмачивал различные цирковые номера: вращал двумя лапами здоровенный мяч, ездил на мопеде, перепрыгивал с одной платформы на другую. Игра выделялась на фоне конкурентов не только интересным геймплеем, но и красочной графикой.

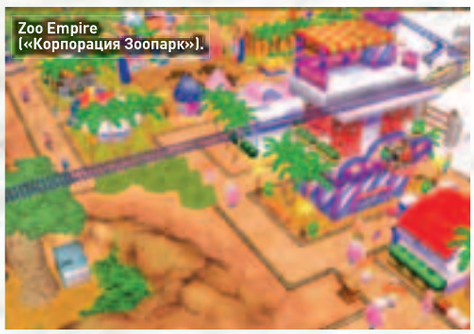
Затем наступил продолжительный перерыв. Лишь в 1994 году молчание нарушил возмущенный рев льва из ***Abmis the Lion***. Кто-то украл все запасы картофеля. Разумеется, царь зверей должен что-то сделать, иначе его подданные умрут с голода (и с каких это пор львы едят картошку? – *Прим. ред.*). Вот и пришлось ему бродить по уровням в поисках пропавшей еды. **Monolith Productions** прославилась благодаря своим первоклассным шутерам от первого лица. Далеко не все знают о том, что в послужном списке известной американской студии есть и классический платформер ***Claw*** (в некоторых странах на обложке красовалась надпись Captain Claw). Увы, игра появилась на свет не в самое удачное время. Дело в том, что на осень 1997 года пришелся пик популярности трехмерных акселераторов и, как следствие, народ больше интересовал не сбор золота, не простенькие поединки с собаками-охранниками и порядком надоевшая мультяшная картинка, а экшены для взрослых с продвинутой полигональной графикой. Через пару месяцев разработчики анонсировали трехмерный ремейк приключений кота-пирата по кличке Клык, но со временем отказались от этой затеи.

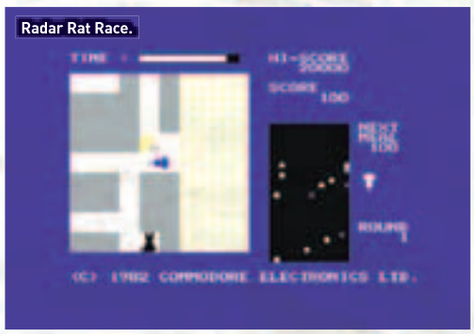
МОРДОЧКИ С ОТКРЫТОК И ФУТБОЛОК

Если ты покупаешь открытки, посвященные Дню святого Валентина или 8 Марта, то наверняка

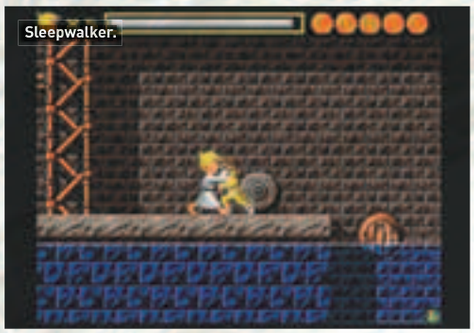


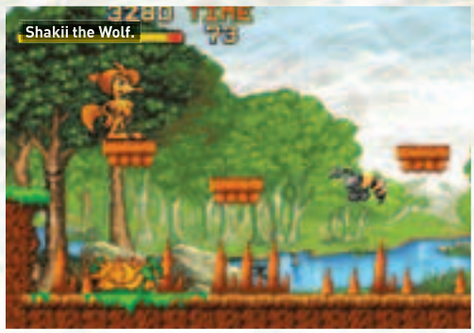
Игру не продавали за деньги, а выдавали в качестве подарка тем, кто купил пакеты с собачьей едой





Wonder Dog.


Sleepwalker.


Shakii the Wolf.

Китти надевала на ноги коньки, вооружалась волшебной палочкой и спасала сказочный городок от кубиков

тебе попадались розовые картонки с белоснежной кошечкой и надписью “Hello Kitty”. Примерно такая же композиция довольно часто встречается на детской и женской одежде. Каждый год популярная торговая марка приносит японской фирме **Sanrio** доход в размере около миллиарда долларов.

За последние пятнадцать лет на PC появилось пять тематических игр, последней была ***Hello Kitty: Roller Rescue***. В детище **XPEC Entertainment** Китти надевала на ноги роликовые коньки, вооружалась волшебной палочкой и спасала сказочный городок Сансиро от нашествия злобных кубиков.

ДРУЗЬЯ ЧЕЛОВЕКА

После знакомства с Chase the Chuck Wagon любителям виртуальных бобиков, тузиков и барбосов пришлось ждать нового героя почти девять лет. Им стал персонаж довольно неплохой аркады ***Wonder Dog***. Кстати, над приключениями инопланетного пса с необычными ушами-крыльями корпела небольшая студия **Core Design.** Через три года английские разработчики прославились на весь мир благодаря суперпопулярному экшену ***Tomb Raider*.**

В 1993 году на фоне огромного количества однообразных платформеров выделялся ***Sleepwalker***. Смышленый Ральф каждый раз помогал лунатику Ли не попасть в многочисленные ловушки. Пес сражался с противниками и всячески помогал своему хозяину.

В этом же году вышла головоломка ***One Step Beyond***. Однажды мордатый бульдог Колин Карли очутился внутри своей любимой игры. Чтобы вырваться из электронного плена, он должен как можно быстрее пройти несколько уровней, перепрыгивая с одной исчезающей платформы на другую.

Главный персонаж ***Shakii the Wolf*** больше походил на лисицу, однако разработчики настаивают на том, что бывают и волчата с рыжей шерстью и пушистым хвостом. По ходу игры зверек скакал по маленьким мостикам и длинным веткам деревьев, разбирался с полчищами раков и пчел, а в конце бился с львом-воином по прозвищу Полуночный меч.

В нескольких миссиях ***MDK 2*** с противниками сражался не герой первой части, а его шестилапая кибернетическая собака по кличке Макс. Уровни были специально заточены под того или иного персонажа. Хозяин Курт перепрыгивал через гигантские пропасти и решал головоломки, а вот его питомец чаще всего занимался тупым мочиловом и лишь изредка использовал расположенный за спиной ракетный ранец. На больших аренах из гигантских генераторов выскакивали сотни монстров. Через пару-тройку минут земля превращалась в кровавое озеро.

УБОЙНАЯ ПАРОЧКА

Из всех виртуальных собак больше всех известен герой ***Sam & Max Hit the Road***. Творение **LucasArts** по праву занимает почетное место в списке самых лучших адвенчур всех времен и народов. Пес Сэм напоминает потрепанного жизнью детектива из классических голливудских нуар-фильмов 50-х годов: синий костюм, плохо подобранный галстук, широкополая шляпа. Помогает ему кролик-альбинос Макс. Столь необычные напарники промышляют частным сыском. Игру стоит достать с пыльной полки по крайней мере ради смешных сценок. Чего стоит хотя бы вывернутая наизнанку кошка, побритый наголо мамонт или эпизод с выброшенной из окна бомбой! Через десять минут ты забываешь о старой двухмерной графике и низком разрешении экрана и просто наслаждаешься потряса-

ющим геймплеем. Такие классные квесты сейчас, увы, не делают.

Сразу же после выхода хитовой игры ходили слухи о том, что разработчики взялись за вторую часть. Однако продолжение популярной адвенчуры было анонсировано лишь в мае 2003 года на выставке **E3**. Увы, ***Sam & Max Freelance Police*** так и не увидела свет. В начале марта 2004 года LucasArts объявила о закрытии проекта. Сухие комментарии от руководства компании звучали как смертный приговор: «*После тщательного анализа положения на современном рынке и связанных с ними экономических вопросов мы пришли к выводу, что сейчас не самое лучшее время для выпуска адвенчур на PC*». В декабре немецкое издательство **Bad Brain Entertainment** попыталось выкупить авторские права на персонажей, но стороны не сошлись в цене. После этого казалось, что мы навсегда попрощались с великой игрой.

Неожиданно для всех в сентябре 2005 года **Telltale Games** анонсировала безымянный проект про убойную парочку. Через несколько месяцев авторы пришли к выводу, что они не потянут разработку большой игры. Было принято решение раз в один-два месяца выпускать по маленькому эпизоду (ищи рецензии на них в предыдущих выпусках **«РС ИГР»** за 2007 год). Оправдал ли себя такой ход? Думаем, да. Продолжения значительно уступают оригинальной игре, зато сериал уверенно держится на плаву – и это главное. Кстати, сейчас авторы корпят над новыми эпизодами второго сезона.

ОТРЯД ЗЕМНОВОДНЫХ ГОТОВ К БОЮ

Если верить статистике, то на третьем месте по численности после виртуальных кошек и собак расположились лягушки. Вышедшая в 2005 году ***Crazy Frog Racer*** и появившаяся вслед за ней вторая часть – далеко не первые, а, наоборот, последние игры с участием земноводных. Раньше всех на свет появилась серия ***Frogger*** от **Konami**. Релиз состоялся в далеком 1981 году. В первом эпизоде от геймера требовалось сначала перевести лягушку через заполненную автомобилями дорогу, а потом избежать множества преград на реке. Спустя два года последовало продолжение. Разработчики разнообразили геймплей. Теперь надо было уцелеть под водой, пробежаться по кишащей аллигаторами и змеями поверхности реки и под конец не стать жертвой летающих в небе птиц.

В 1997 году японская компания выпустила полностью трехмерный ремейк дебютной части. Увы, следующие эпизоды становились все хуже и хуже. ***Frogger's Adventures: The Rescue*** 2003 года выпуска – яркий пример того, как не надо делать аркады.

В ***Frog Bog*** ты должен был съесть за три минуты как можно больше мух. Удалось обогнать конкурента – переходи на более сложный уровень, нет – начинай заново. А вот ***Froggee***, ***Hopper*** и ***Toado*** почти полностью копировали детище Konami.

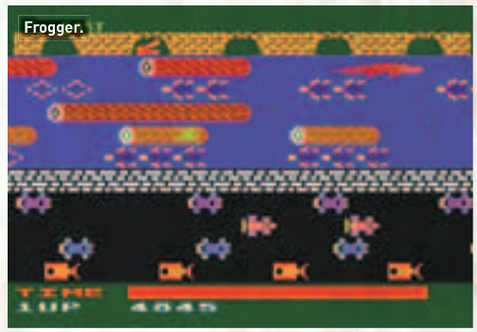
В ***Tower Toppler*** лягушка забиралась по выдвигающимся платформам на вершины восьми башен, чтобы раз и навсегда покончить с выбросом вредных отходов в воду. Игра отличалась необычным графическим решением. Герой все время находился посередине, а то и дело вращающиеся стены создавали иллюзию трехмерного пространства.

Геймплей ***Superfrog*** напоминал легендарного ***Mario***. Многочисленные противники исчезали с экрана после того, как на их головы приземлялся зеленый лягушонок. По ходу игры нужно было уложиться в отведенное время и собрать как можно больше бонусов.

В начале 90-х большой популярностью пользовалась серия ***Battletoads***. В ней одна из трех боевых жаб дубасила врагов лапами, размахивала палками, кидалась снежками и камнями, спускалась в пещеру по веревкам, скользила по ледяной земле и даже гоняла на скоростных космобайках. Жаль, что на PC вышла только первая часть.

ЗАБОТЛИВЫЙ ХОЗЯИН

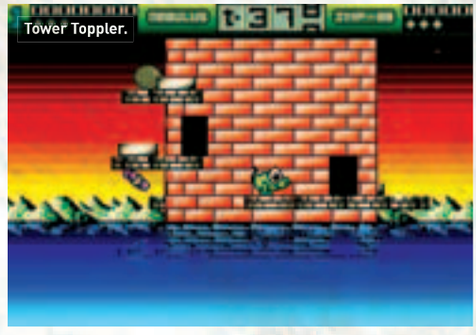
Отдельного разговора заслуживают сериалы ***Dogz*** и ***Catz***. Все игры строились по одному и тому же принципу. Ты кормил, поил, мыл, вы-

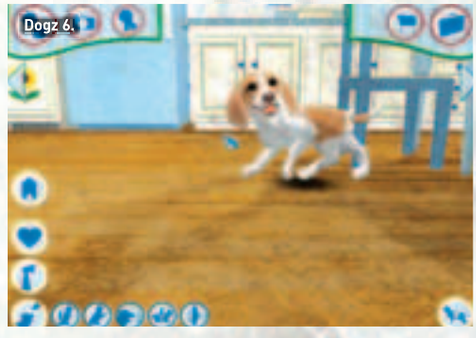

Frogger.

Frog Bog.

Если верить статистике, на третьем месте по численности после виртуальных кошек и собак расположились лягушки

Sam & Max Hit the Road.


Tower Toppler.


Dogz 6.

The Sims: Unleashed.

The Sims: Pet Stories.

ИМПЕРИЯ ДИСНЕЯ

Персонажи знаменитых произведений студии Уолта Диснея (Walt Disney) частенько становились героями компьютерных игр. Начало было положено в 1983 году. Раньше всех дорожку на PC проторил самый известный питомец великого американского художника – Микки Маус. Дебютный проект с его участием называется Sorcerer's Apprentice. Разработчики из Atari черпали вдохновение из классического музыкального мультфильма «Фантазия». Геймплей незамысловат: ушастый герой сбивает метеоры и звезды, а также спасает пещеры от затопления. В следующем году вышла адвенчура Mickey's Space Adventure. На этот раз Микки вместе со своим

Mickey Mouse: The Computer Game.

псом Плуто путешествовал по планетам Солнечной системы и собирал части разломанного кристалла. За последние двадцать лет на нашей платформе появились пять проектов с мышонком в главной роли. Из них более-менее удались лишь аркада Mickey Mouse: The Computer Game и трехмерная адвенчура Disney's Mickey Saves the Day.
По проторенной Микки дорожке пошли и другие известные герои: Дональд Дак, Винни Пух и его друзья, Гуфи, мышонок-сыщик, оранжевый котенок Оливер, персонажи мультсериала «Утиные истории», бурундуки Чип и Дейл, щенки далматинов, Симба, Тимон и Пумба из «Короля-льва». В последнее время на первый план вышли зверюшки из полнометражных анимационных картин: герои «Братца медвежонка», рыбка-клоун из «В поисках Немо» (студия Pixar является частью огромной империи Disney) и цыпленок Цыпа.

Disney's Chicken Little («Цыпленок Цыпа»).

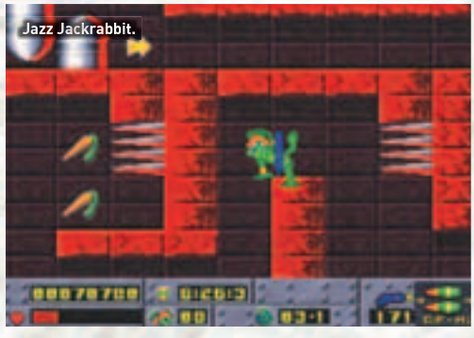
Стоило запустить своего четвероногого друга, как в дверь стучался строгий ветеринарный инспектор

гуливал, лечил и дрессировал своего любимца. Чем больше внимания ты уделял питомцу, тем сложнее становились трюки в его исполнении. Еще в ранних эпизодах разработчики постарались передать различия между породами. Например, ретриверы отличались общительностью и легко сходились с сородичами, а колли обожали сладости.
Если верить бета-тестерам Electronic Arts, кошечки и собачки водились в ранних версиях ***The Sims***. Однако сотрудники **Maxis** решили убрать их из финального варианта игры. Братья наши меньшие появились в адд-оне ***The Sims: Unleashed***. Зверьки отличались от человечков только внешним видом и отсутствием параметра «умения». Они тоже хотели есть, спать, развлекаться и ходить в туалет. Стоило запустить своего четвероногого друга, как в дверь стучался строгий ветеринар.
В ***The Sims 2: Pets*** животное разрешали завести несколькими способами: подобрать на улице, купить в магазине или создать в специальном графическом редакторе. Авторы уделили больше внимания дрессировкам. Веселее всего было отучивать четвероногих хулиганов от вредных привычек. Например, кошка драла простыни на мелкие лоскутки, а собака гадила в обувь. Удачливые игроки могли заработать кругленькую сумму, предоставив услуги своих подопечных охранникам или представителям шоу-бизнеса. А вот попугаи дохода не приносили. Пернатые все время сидели в клетках и несли всякую ерунду.
В ***The Sims: Pet Stories*** разработчики заготовили два больших сценария. В первом повару Стефану досталась кошка, во втором – девушка Эллис записывала своего далматина на конкурс в надежде получить денежный приз.

The Sims 2: Pets.

ПОКАЖИ ИМ НАСТОЯЩИЙ ДЖАЗ!

Пятнадцать лет назад сотрудники **Epic Games** (тогда компания называлась **Epic MegaGames**) вряд ли могли себе представить, что со временем они создадут самый популярный игровой движок и станут ведущими производителями шутеров для взрослых. Непревзойденная ***Jazz Jackrabbit*** появилась на свет благодаря цепочке случайных событий. Вначале дизайнер **Арджан Брусси** (Arjan Brussee) предложил сделать аркаду с первым голландским астронавтом **Ваббо Окельсом** (Wubbo Ockels) в главной роли. Проект получил кодовое название ***Vertigo***. Однако глава Epic Games **Тим Суини** (Tim Sweeney) отнесся к этой задумке скептически: уж слишком много тогда выходило футуристических игр.
В 1993 году в компанию пришел молодой паренек **Клифф Блезински** (Cliff Bleszinski). Но-


Jazz Jackrabbit.

Jazz Jackrabbit 2: Holiday Hare 98.

Jazz Jackrabbit 2.

Pet Soccer («Футбол: Кряки против Плюхов»).

вичок посмотрел на старые наработки своего коллеги и через неделю смастерил тестовый уровень Diamondus. Так унылый космонавт превратился в зеленого кролика Джаза с красной банданой, рюкзаком и большой пушкой в лапах – эдакий пушистый Рэмбо. Полностью переделанный сюжет рассказывал о том, как предводитель черепах-террористов Дэван Шелл похитил с далекой планеты принцессу Еву Иарлонг и теперь вынашивает план по истреблению всех космических кроликов. Такой вариант пришелся Суини по душе. Кстати, в финальной версии от творения Арджана Брусси остались лишь некоторые декорации.

В версии на дискетах помещались лишь три из шести эпизодов. Остальные геймерам предлагали купить отдельно. Чуть позже вышла ***Jazz Jackrabbit CD-ROM*** с шестью основными и тремя дополнительными эпизодами (итого получалось семьдесят два уровня плюс двадцать семь бонусных этапов).

В декабре подоспел бонусный эпизод ***Jazz Jackrabbit: Holiday Hare 1994***. Все уровни объединяла рождественская тематика. Из колонок доносились Jingle Bells, Deck the Halls, Rudolph, The Twelve Days of Christmas, Silent Night и другие хорошо знакомые каждому американцу праздничные песенки.

В сентябре следующего года вышла ***Jazz Jackrabbit: Holiday Hare 1995***. Разработчики придумали лишь четыре новых уровня и слегка улучшили графику, а кое-какие изменения в геймплее только испортили впечатление. Например, куда-то исчезли сражения с боссами.

Вторую часть Epic Games разрабатывала совместно с **Orange Games**. Игра появилась в июле 1998 года. Авторы сохранили стиль и даже оставили привычные музыкальные композиции. Изменения коснулись графики и сюжета. На сей раз Деван Шелл похитил у невесты Джаза обручальное кольцо. В ***Jazz Jackrabbit 2*** в помощники к зеленому кролику записался братец по имени Спаз (малиновая шерстка) и сестрица Лори (желтая раскраска). Для тех, кому быстро надоедала одиночная кампания, был предусмотрен полноценный сетевой режим. Пользователи могли рубиться как по локальной сети, так и в интернете.

По традиции в начале декабря вышло рождественское дополнение ***Jazz Jackrabbit 2: Holiday Hare 98***. В праздничную добавку вошли пять свежих уровней и два новых противника.

ПОЛЬСКАЯ ПОРОДА

С животных начинали не только американцы из Epic Games и Monolith Productions, но и поляки из **Techland**. Это сейчас братья-славяне специализируются на шутерах от первого лица. Каких-то пять лет назад они брались за различные

Предводитель черепах-террористов Дэван Шелл похитил с далекой планеты принцессу Еву Иарлонг

Wolf.

Jaws Unleashed.

Приматы использовали лазеры с бластерами и умели оживлять своих же павших в бою товарищей

жанры. В 2002 году выпустили ***Pet Soccer***. Название говорит само за себя: собранные из различных животных команды боролись за титул чемпиона. Несмотря на простенькую графику, получилась забавная вещица. Мяч влетал в ворота после чумовых ударов лапами, клешнями, копытами, ластами и мордами. Но круче всех были акулы – они могли проколоть спортивный снаряд одним укусом.

Примерно в это же время вышла и ***Pet Racer***. На сей раз звери выясняли, кто из них самый быстрый. Участники соревнований катались на прикольных машинках и использовали друг против друга обильно разбросанные на трассе бонусы

СИМУЛЯТОРЫ ПРИРОЖДЕННЫХ УБИЙЦ

В середине 90-х **Manley and Associates** отличилась двумя необычными проектами. В ***Wolf*** нам предложили побыть санитаром леса. Разработчики постарались смоделировать все самое важное из жизни волка. В течение дня ты должен был добывать еду, избегать встречи с охотниками, а в некоторых миссиях, пардон, даже спариваться с самками.

Примерно по такой же схеме строился следующий симулятор – ***Lion***. На протяжении двадцати миссий ты мог управлять как одним львом, так и целым прайдом. В отличие от предыдущей игры на геймплей значительно влияли место действия и время года.

В прошлом году издательство **Majesco Entertainment** выпустило ***Jaws Unleashed***. Разработчики из **Appaloosa Interactive** отдали главную роль белой акуле из фильма **Стивена Спилберга** (Steven Spielberg) **«Челюсти»**. Хищница превратилась чуть ли не в главного защитника окружающей среды. Здоровенная рыба пожирала не только ни в чем неповинных отдыхающих и моряков, но и загрязняющих воду нефтяников и строителей. За каждое удачное действие начислялись бонусные очки, в обмен на которые можно было заполучить новую спецспособность. Например, после прокачки акула научилась вращаться на бешеной скорости.

НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Животные оставили свой след и в жанре стратегий. В трехмерной RTS ***S.W.I.N.E.*** за контрольные точки сражались армии свиней и кроликов. Одни внешностью, повадками и акцентом напоминали немцев, другие – французов времен Второй мировой войны. Противники использовали примерно одинаковый набор зданий и оружия. Каждый юнит имел ограниченные запасы боеприпасов, так что перед началом наступления приходилось учитывать не только численность и состояние здоровья бойцов, но и количество снарядов.

В ***Creature Conflict: The Clan Wars*** отношения выясняли четыре клана. В первый входили гиены, койоты и две разновидности волков, во второй – орангутанги, гиббоны, гориллы и макаки, в третий – землеройки, бобры, еноты и морские свинки, в четвертый (доступен только после прохождения одиночной кампании) – коровы, свиньи, овцы и зеленые кролики (привет, Jazz Jackrabbit?). Каждая сторона обладала уникальным оружием и применяла спецспособности. Например, приматы использовали лазеры с бластерами и умели оживлять павших в бою товарищей, а грызуны применяли отравляющие вещества и даже прибегали к помощи лекарств, если им приходилось туго.

Нельзя забывать и о двух частях ***Black & White***, а также о вышедших адд-онах ***Creature Isle*** и ***Battle of the Gods***. В этих играх ты мог воспитать хорошее или плохое священное животное. На первых порах несмышленая обезьяна, волк, зебра, тигр, леопард, черепаха или какая-нибудь другая доступная из общего списка зверюга справляла свои естественные потребности рядом с постройками, сносила пару зданий, пробовала на вкус селян или от нечего делать вырывала с корнями деревья. При правильном воспитании детеныш вырастал в доброе и милое существо. В случае неудачи подопечный превращался в эдакое чудовище доктора Франкенштейна. Рано или поздно отрицательные и положительные персонажи дрались за право быть единоличным хозяином окружающего мира.

S.W.I.N.E.

КОЛЬЧАТАЯ ЗВЕЗДА НОМЕР ОДИН

Если бы проводился конкурс на самое известное виртуальное существо, то первое место с большим отрывом занял бы червяк из ***Earthworm Jim***. Образ червяка родился в голове художника и дизайнера **Дугласа ТенНэпла** (Douglas TenNapel) в 1994 году. До сих пор многие геймеры спрашивают его: «А почему, собственно, Джим, а не Джек или Том?» Бедному Дугласу приходится в тысячный раз объяснять, что так звали его старшего брата. Хотя глава **Shiny Entertainment Дэйв Пери** (David Perry) предлагал окрестить персонажа Лэнсом в честь из-

Creature Conflict: The Clan Wars.

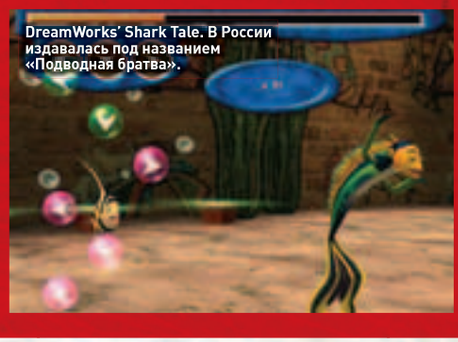
КОНКУРЕНТЫ «ДИСНЕЯ»

За четверть века появилось огромное количество проектов по мотивам популярных мультсериалов и телевизионных шоу. На PC вышло шесть игр с участием забавного пса Снупи (самой первой из них была аркада Snoopy and the Red Baron). Большой стаж и у Гарфилда. Толстопузый любитель лазаньи впервые пожаловал к нам в 1988 году. Кстати, игры с участием обоих персонажей выходили как в прошлом, так и в нынешнем столетии.

Долголетием могут похвастаться завсегдатаи «Маппет-шоу», черепашки-ниндзя, Вуди Вудпекер, кролик Роджер, а также Розовая пантера. Квесты с участием последней выходили в том числе и на русском языке. А вот легендарные Том и Джерри забыли о нашей платформе. Первая аркада про неугомонную парочку появилась в 1990 году (Tom & Jerry Cat-astrophe), а последняя – в 2000-м (Tom and Jerry: Fists of Furry). Семнадцать лет назад компания David A. Palmer Productions совместно с издательством Hi-Tec Software попыталась возродить мало известный в нашей стране мультсериал Top Cat (мультик шел на канале ABC с сентября 1961 по апрель 1962 года). Однако Top Cat in Beverly Hills Cats не снискала большой популярности. Не стали хитом и игры по мотивам анимационного фильма «Все псы попадают в рай» и популярного сериала «Ночной патруль».

Список будет неполным без пришедшего со страниц итальянских комиксов пса Лупо Алберто и сообразительной собаки из короткометражек «Уоллес и Громит» (в 2005 году английский аниматор Ник Парк наконец-то решился на полноценную картину). В отличие от классических мультяшных героев последний не нарисован красками, а вылеплен из пластилина. Практически одновременно с премьерой высокобюджетного анимационного фильма в продаже появляется одноименная игра-безделушка. В нескольких эпизодах «Шрэка» наравне с зеленым огром по уровням бегали говорливый осел и вооруженный шпагой кот в сапогах, а в Ice Age 2: The Meltdown компанию ленивцу Сиду составила уморительная саблезубая белка. Нетрудно догадаться, кому достались главные роли в играх по мотивам «Стюарта Литтла», «Подводной братвы» и «Лесной братвы», «Мадагаскара», «Сезона охоты» и «Лови волну».

Tom & Jerry Cat-astrophe.


DreamWorks' Shark Tale. В России издавалась под названием «Подводная братва».

Worms.

Worms 4: Mayhem.

В американских и европейских сувенирных лавках фигурки с червяком Джимом стояли рядом с миниатюрными Леннонами

вестного американского космонавта. Меньше чем за год команда из десяти человек создала настоящий хит. Персонаж пользовался невероятной популярностью. В американских и европейских сувенирных лавках фигурки с червяком Джимом стояли рядом с миниатюрными Джонами Леннонами и героями комиксов.

Рассказывать о геймплее бессмысленно. Те, кто играл, до сих пор помнят все особенности игры. Если ты не знаком с Джимом, советуем раздобыть первые две части сериала. Увы, переход на трехмерную графику в ***Earthworm Jim 3D*** уничтожил почти весь шарм оригинальной игры.

КОЛЬЧАТЫЕ ЗВЕЗДЫ НОМЕР ДВА

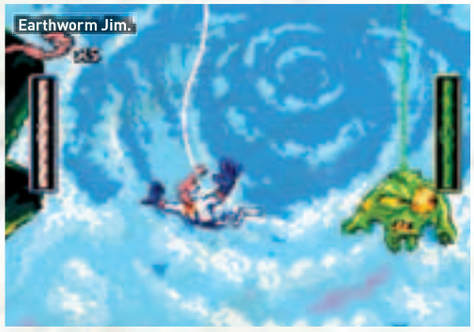
Второе место тоже бы заняли черви, но другие – из сериала ***Worms***. Первая часть вышла в 1995 году. Условно творение **Team17 Software** относят к стратегиям, хотя на самом деле там удачно сочетаются сразу несколько жанров. На экране располагаются вооруженные до зубов мультяшные червячки четырех противоборствующих команд (друг от друга они отличаются цветом индикаторов здоровья). На один ход отводится определенное количество времени, за которое боец твоей команды должен нанести максимальный урон врагам и при этом не ранить своих товарищей. Периодически на экране случайным образом появляются бонусы, которые могут в корне изменить положение дел.

В новых эпизодах менялся набор оружия, структура миссий, дизайн уровней, внешний вид бойцов. Неизменным оставался уникальный геймплей. К сожалению, после релиза в 2005 году ***Worms 4: Mayhem*** разработчики не желают иметь дело с нашей платформой – последние части Worms выходили только на приставках.

ЗАПОЗДАЛЫЙ ЕЖ

На консолях самым популярным животным считается еж Соник. Однако две первые, самые

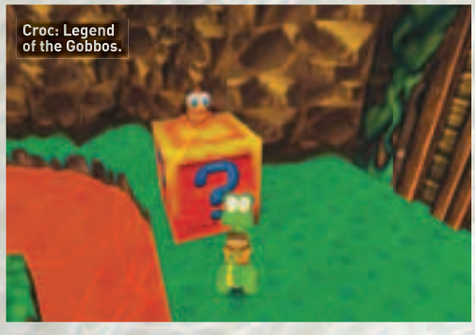
Sonic the Hedgehog.


Earthworm Jim.

Earthworm Jim 2.

Earthworm Jim 3D.

Sonic Riders.


Croc: Legend of the Gobbos.

«ГРИНПИСУ» ВОПРЕКИ

Во многих играх животные выступают в качестве опасных противников. Если вовремя не нажать на курок, придется все начинать заново. Вспомни сторожевых собак из Wolfenstein 3D или огромных динозавров из Trespasser и Dino Crisis. В многочисленных частях сериала Tomb Raider Лара Крофт извела как минимум несколько сотен волков, тигров, медведей, крокодилов, летучих мышей и пауков. «Гринпису» давно пора бить тревогу. Однако бывают случаи, когда братья наши меньшие нисколько не угрожают жизни главного героя, но при этом за их уничтожение выдается какой-нибудь бонус. Например, на уровнях Redneck Rampage полным-полно белоснежных куриц. За убийство всех хохлаток (юркие создания, между прочим) полагается внушительный приз – 5 тысяч процентов здоровья. Из недавно вышедших игр можно вспомнить Resident Evil 4. Если подстрелить летающих над головой черных воронов, то ты получишь боеприпасы, лечебные травы или даже немного золота. Зато сколько патронов ни всаживай в коров, ничего полезного из них не вывалится.

На одном уровне надо прижечь окурком паука, на другом доставить жука в нужное место. В общем, не заскучаешь.

звездные части сериала ***Sonic the Hedgehog*** обошли PC стороной. На нашу платформу персонаж **Юдзи Наки** (Yuji Naka) и **Наото Осимы** (Naoto Oshima) перебрался в 1993 году (коллекционное издание ***Sonic CD*** запускалось и на компьютерах). Однако к тому времени все те, кто хотел насладиться потрясающей игрой, уже давно купили себе Game Gear, Genesis или Sega Master System.

Затем разработчики вновь сосредоточились на приставках. Лишь с 1997 года **SEGA** с большим опозданием стала портировать некоторые из новых эпизодов. За последние десять лет вышло шесть игр. Приводим их названия в порядке появления в продаже: ***Sonic & Knuckles Collection*** (1997 год), ***Sonic R*** (1999 год), ***Sonic Heroes*** (2004 год), ***Sonic Adventure DX: Director's Cut*** (2004 год), ***Sonic Mega Collection Plus*** (апрель 2006 года) и недавняя ***Sonic Riders*** (ноябрь 2006 года).

SimAnt: The Electronic Ant Colony.

СБОРНАЯ СОЛЯНКА

Многие люди терпеть не могут насекомых. Некоторые нервные дамочки поднимают дикий визг при виде таракана или муравья. Казалось бы, никто не захочет играть за противную букашку. Ан нет, муравьи не раз становились героями игр. В ***Ant Attack*** на город нападали гигантские насекомые. Вначале геймерам предлагали играть или за парня, или за девушку, однако выбор нисколько не влиял на геймплей.

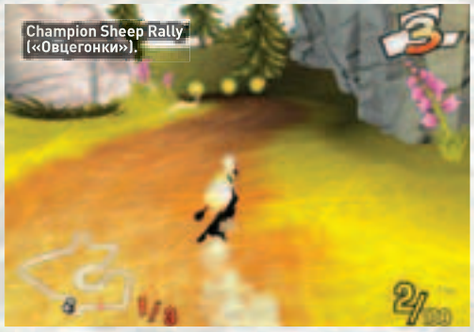
В ***Ant Run*** приходилось быстро бегать по запутанным лабиринтам в поисках выхода на другой уровень, а в ***Antz Extreme Racing*** соревноваться в скорости с подобными себе же соперниками.

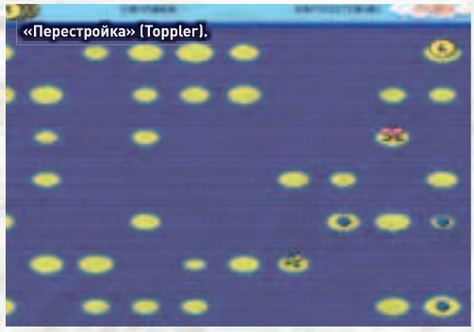
В 1991 году **Уилл Райт** (Will Wright) попытался смоделировать в ***SimAnt: The Electronic Ant Colony*** жизнь обитателей большого муравейника. ***Empire of the Ants*** и адд-он ***The Wars in the West*** выделялись на фоне остальных неказистых RTS лишь тем, что в них муравьи воевали чуть ли не со всеми представителями энтомологической энциклопедии.

А еще есть две версии ***Bad Mojo***: оригинальная – 1996 года выпуска и переизданная – 2004-го. В этой адвенчуре человек превращается в таракана. На протяжении всей игры ему предстоит бегать по бару. Не обошлось без опасных заданий. На одном уровне надо прижечь окурком паука, на другом доставить жука в нужное место. В общем, не заскучаешь.

Собаки, кошки, червяки, насекомые, рыбы… Кто не упоминался в этой статье? Есть еще четыре вида животных. Первое – маленький крокодильчик, герой трехмерных платформеров ***Croc: Legend of the Gobbos*** и ***Croc 2***. Второе – ящерица, которая была в довольно неплохих аркадах ***Gex*** и ***Gex 3D: Enter the Gecko***. Третье – Кинг Конг. В одноименной игре от **Ubisoft Entertainment** большую часть времени Джек Дрисколл крепко сжимал оружие в руках, однако несколько уровней отводились здоровенной горилле (в эти немногочисленные моменты действие разворачивалось с видом не от первого, а от третьего лица). Самая смачная сцена –

Bad Mojo.


Champion Sheep Rally («Овцегонки»).


«Перестройка» (Toppler).

битва с динозаврами. Наконец, четвертое – овцы. Кудрявые ярочки засветились в логической аркаде ***Sheep*** от **Empire Interactive** и в веселой гонке ***Champion Sheep Rally*** от **Black Sheep Studio**.

СДЕЛАНО В РОССИИ

Не осталась в стороне и отечественная игровая индустрия. В 1990 году кооператив **«Локис»** (через год от него отпочковалась компания **Nikita**) создал одно из самых популярных электронных развлечений в Советском Союзе – легендарную ***«Перестройку»*** (на западном рынке известна под названием ***Toppler***). До сих пор непонятно, что делал портрет первого и последнего президента СССР Михаила Сергеевича Горбачева на фоне Кремлевской стены в заглавном меню. Впрочем, это не важно. Большинство геймеров старого поколения познакомились с игрой на работе. Вместо того чтобы производить сложные математические расчеты, они часами пытались провести зеленую лягушку-демократа с одного угла экрана на другой, да так, чтобы не утонуть в воде и не стать обедом окрашенных в красных цвет противников-бюрократов.

Через восемь лет Nikita выпустила адвенчуру ***«Шестое измерение»***. Однажды девушка Дарья залезла в сад к деду-колдуну. Не успела она съесть волшебное яблочко, как тут же превратилась в пчелу. Вскоре выяснилось, что она далеко не первая, кто попал в мир насекомых, и что есть шанс вернуться обратно, но надо раздобыть специальный порошок. Для этого необходимо изучить окружающий мир, поговорить с различными персонажами и разыскать необходимые предметы.

Со временем русские разработчики вспомнили о культовых советских мультфильмах, а недавно и о знакомой всем с детства телепередаче «Спокойной ночи, малыши!». Так на свет появились ***«Дача Кота Леопольда»*** (1998 год), четыре интерактивных выпуска ***«Ну, погоди!»*** (2002–2005 годы), ***«Кот Леопольд. Догонялки»*** (2005 год) и ***«Спокойной ночи, малыши! Приключения Хрюши»*** (2007 год).

Советуем обратить внимание на игру ***«Три маленькие белые мышки. Визит морской крысы»***. На фоне заполонивших прилавки магазинов неказистых юмористических квестов адвенчура от **Lazy Games** кажется настоящим шедевром.

НИКАКИХ ПЕРСПЕКТИВ?

Настало время подводить итоги. К сожалению, в последнее время наметилась неприятная тенденция. Новые команды не спешат придумывать необычных, запоминающихся персонажей, а создатели популярных в прошлом героев (например, червяка Джима) занимаются другими проектами. Как ни странно, виной тому передовые трехмерные технологии. В эпоху спрайтовой графики нарисованные от руки веселые зверюшки смотрелись куда симпатичнее и естественнее, чем современные полигональные модели. Сейчас если и появляется какая-нибудь игра с животным в главной роли, то чаще всего она не соответствует современным стандартам, так как сделана на скорую руку по мотивам очередного голливудского анимационного фильма. Неужели тупик? Вовсе нет. Просто авторам надо более ответственно относиться к своей работе, а не делать на скорую руку однодневки. **PCG**

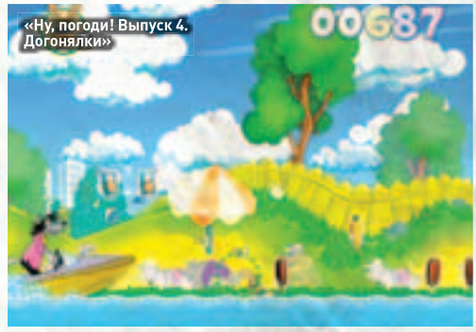
«Шестое измерение».

«Дача Кота Леопольда».

До сих пор непонятно, что делал портрет Горбачева на фоне Кремлевской стены в заглавном меню

«Три маленькие белые мышки. Визит морской крысы».

«Кот Леопольд. Догонялки»



«Ну, погоди! Выпуск 4. Догонялки»

Текст:
Иван Гусев

РАЗРАБОТКА РАЗРАБОТЧИКА

ЧЕМ ЗАНИМАЛИСЬ ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРЫ ДО ТОГО, КАК СТАЛИ БОГАТЫМИ И ЗНАМЕНИТЫМИ?

У каждого сознательного геймера есть кумир среди игровых разработчиков. Кто-то преклоняется перед талантом Уилла Райта (Will Wright), другие боготворят Джона Кармака (John Carmack), третьи без ума от игр Тима Шефера (Tim Schafer). В игровой индустрии сегодня предостаточно знаменитостей – немногим меньше, чем среди актеров или певцов. Поскольку электронные развлечения стали полноценной частью поп-культуры, гейм-дизайнеры получили широкую известность. Каждый месяц мы узнаем из новостей, что королева английская пожаловала рыцарский титул разработчику X, а на очередной выставке выступление разработчика У было встречено громовыми аплодисментами и восторженными криками: «Гуру!»

Но знай – так было не всегда. Еще в начале 90-х годов прошлого века некоторые эксперты пророчили игровой индустрии крах и забвение. К счастью, все вышло иначе. Тем не менее прошлое даже самых известных гейм-дизайнеров мало кому известно. «РС ИГРЫ» решили выяснить, с чего же начинали знаковые разработчики. Чем они увлекались в детстве? Когда создали первую игру? Сколько лет им пришлось ждать признания? Ответы на эти и многие другие вопросы мы дадим сейчас.

ORTUNE
TELLER
RAST
PRESEN
FUTUR

Ричард Гэрриотт:

ЕСЛИ ОЧЕНЬ ЗАХОТЕТЬ, МОЖНО В КОСМОС ПОЛЕТЕТЬ

Ричард Гэрриотт (Richard Garriott) родился 4 июля 1961 года – в День независимости (один из главных национальных праздников США). Американец по происхождению, на свет он появился в английском Кембридже и несколько лет прожил в Великобритании. Затем семья вернулась на родину и поселилась в Техасе. Однако легкий английский акцент сохранился у Гэрриотта на всю жизнь, и школьные друзья Ричарда дали ему прозвище «Лорд Британиш».

Мальчик рос в необычной семье. Папа Ричарда **Оуэн Гэрриотт** (Owen Garriott) был ученым, которому посчастливилось стать астронавтом (он дважды летал в космос). Именно от него мальчик перенял любовь к звездам. Позже, став знаменитым и богатым, Ричард купил для своей коллекции настоящий луноход. В детстве парня так манил космос, что он часто повторял: *«Если бы мне представилась возможность навсегда покинуть Землю, я бы согласился не раздумывая»*. Что ж, в 2008 году мечта Ричарда частично осуществится – полетит на орбиту в качестве космического туриста.

В школе Гэрриотт «заболел» программированием. Он самостоятельно изучил язык BASIC и начал создавать игры. На информатике Ричард не показывался – в конце семестра он просто демонстрировал учителю свои наработки и получал отлично с плюсом. Первую игру смышленый школьник написал в четырнадцать лет. До выпускного он завершил еще около трех десятков (!) игр разных жанров. Они до сих пор хранятся у него дома, но никакого интереса для геймеров не представляют – так, черновики.

Окончив школу, Гэрриотт устроился на работу в магазинчик ComputerLand по продаже и прокату игр. Там Ричард получил доступ к мощному по тем временам компьютеру – Apple II. За три летних месяца девятнадцатилетний программист создал ролевку ***Akalabeth*** – прародительницу ныне знаменитой серии ***Ultima***. Хозяину магазина игра очень понравилась, и он предложил размножить и начать продавать ее. Гэрриотт так и поступил. Он продал восемь копий, и одна из них попала в ныне не существующее издательство **California Pacific**. Ричарду позвонили, оплатили билеты на самолет, и он полетел в Калифорнию, где быстро заключил свой первый контракт.

Akalabeth разошлась тиражом 30 тысяч экземпляров – феноменальный успех по тем временам. Денег, заработанных Гэрриотом, с лихвой хватило на колледж (он поступил в Техасский университет в Остине). Парень быстро смекнул, что хобби может кормить и поить его, и засел за первую Ultima. Эта ролевая игра имела еще больший успех, чем Akalabeth. Вторую серию Ultima издала солидная компания **Sierra**. Игра вышла в роскошной коробке с матерчатой картой. Однако Гэрриотту не понравилось сотрудничество с Sierra – он посчитал, что издательство недостаточно хорошо отрекламировало ***Ultima 2: Revenge of the Enchantress***. В 1982 году Ричард вместе с братом Робертом создал собственную компанию – **Origin Systems**.

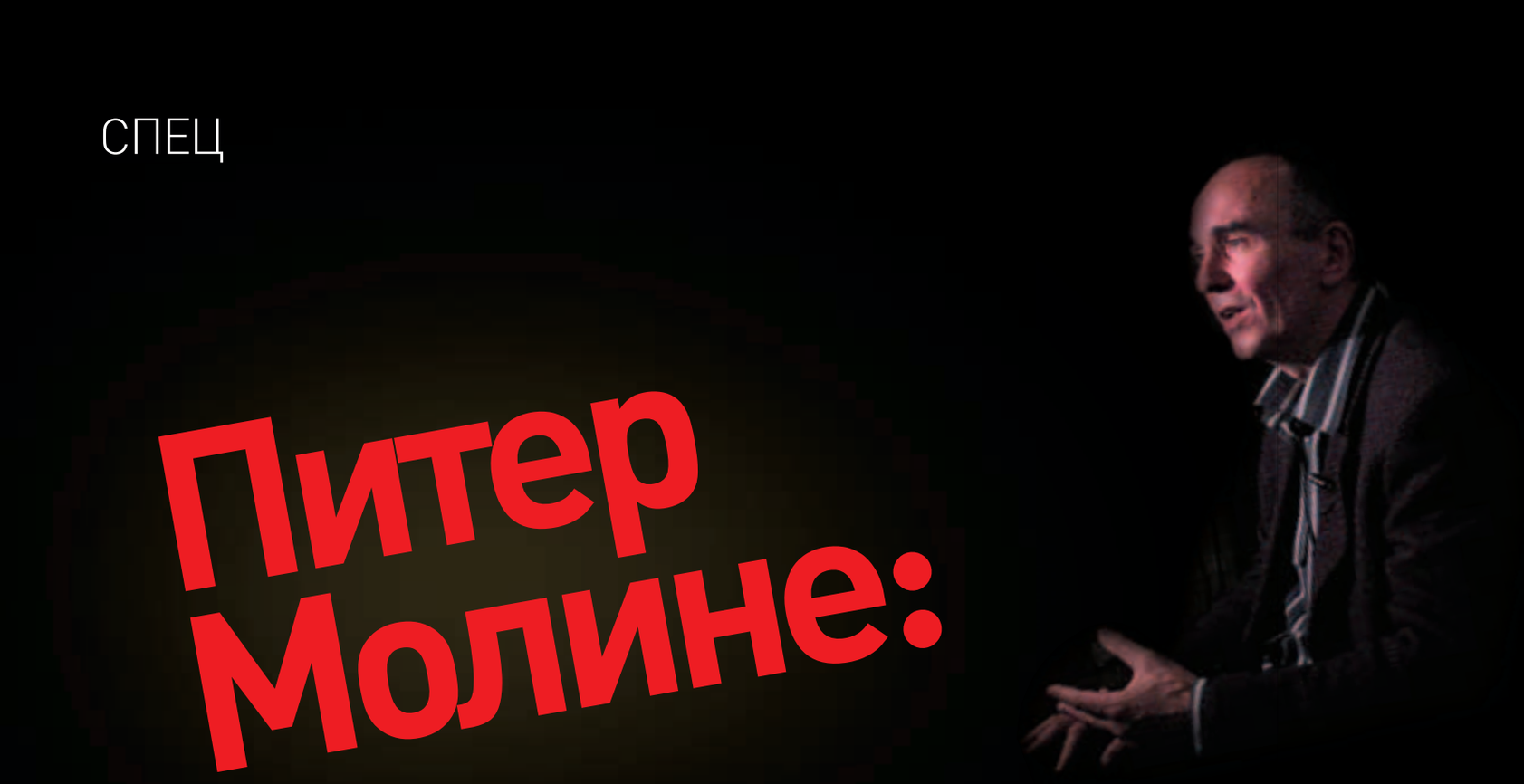
Несмотря на отличные продажи, Гэрриотт не любит вспоминать первые три части Ultima. Они были донельзя примитивны в плане сюжета. По сути, история в каждой сводилась к банальному «иди и убей непобедимого злодея». Зачем его убивать? Что плохого он сде-

лал главному герою? Эти вопросы оставались без ответов. Ричард черпал вдохновение в основном из фильмов, и чего только не было намешано в его RPG: лазерные мечи, вышедшие из-под контроля компьютеры, путешествия во времени...

– После выпуска ***Ultima 3: Exodus*** *я понял, что могу по праву называть себя отличным программистом, – рассказывает Гэрриотт. – Однако созданные мной миры были безжизненными. И я решил: пора становиться еще и хорошим рассказчиком.* Ричард засел за книги и долго прикидывал, какой должна быть следующая Ultima. Прежде всего он отказался от научно-фантастических элементов в сюжете и решил поставить игроков перед необходимостью принимать важные моральные решения. ***Ultima 4: Quest of the Avatar***, появившаяся в 1985 году, стала маленькой революцией и в серии, и в ролевом жанре в целом. К тому времени Гэрриотт был уже достаточно известным человеком – в день ему приходили десятки писем от фэнов Ultima. Он перестал разрабатывать игры в одиночку, собрал вокруг себя талантливых ребят и занялся именно тем, о чем гласит девиз Origin Systems, – стал «создавать миры».

В 1992 году Ричард за большие деньги продал свою компанию **Electronic Arts**, в 1997 году выпустил культовую ***Ultima Online***, а недавно порадовал геймеров еще одной неплохой MMORPG – ***Tabula Rasa***. Он богат и вскоре полетит в космос. А ведь в свое время папа, космонавт Оуэн Гэрриотт, заявил ему: «Сын, скоро твоя индустрия видеоигр разорится, и ты сможешь наконец-то окончить колледж и найти настоящую работу».

Акцент сохранился у Гэрриотта на всю жизнь, и школьные друзья дали ему прозвище «Лорд Британш»



Питер Молине:

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

Фэны в шутку называют **Питера Молине** (Peter Molyneux) богом. Его игры вроде ***Populous*** и ***Black & White*** позволяют геймерам почувствовать себя всемогущими и поступать, как заблагорассудится: карать и миловать, помогать и разрушать. Собственно, даже термин «симулятор бога» появился благодаря Молине. Впрочем, это сейчас Питер, как говорится, на коне, а в 80-х годах XX века многие за глаза называли его неудачником.

Молине родился 5 мая 1959 года в Гилфорде, Великобритания. В школе он, мягко говоря, не блистал, и из всех предметов ему неплохо давалась только математика. В старших классах Питер увлекся играми. Когда в продаже появился ***Pong*** (симулятор настольного тенниса, первая коммерческая видеоигра, между прочим), Молине украл бабушкины деньги и купил новинку. Он провел за ней много дней, пытаясь понять, как же все это работает.

В 1982 году Питер открыл собственную фирму **Tauras** и стал продавать дискеты с играми. Бизнес шел не ахти – рынок был наводнен дрянными продуктами. «*Самая худшая игра, которую я помню, называлась* ***Toilet Invaders***, – вспоминает Молине. – *Это был клон* ***Space Invaders****. В ней требовалось писать на жучков, карабкающихся вверх по унитазу*».

Вскоре выяснилось, что параллельно с Tauras существует компания **Touras**, и последняя в отличие от фирмы Молине преуспевает. Ты не поверишь, но в беседе с потенциальными клиентами и партнерами Питер стал врать, якобы он является президентом Touras. Это принесло ему несколько выгодных контрактов и неожиданный подарок – двадцать компьютеров (они предназначались Touras, но были доставлены в офис Tauras). Когда открылась правда, Молине едва не попал под суд. В 1984 году он объявил о банкротстве собственной компании.

Разорившись, Питер принялся изучать программирование и вскоре засел за первую игру – бизнес-симулятор ***Entrepreneur***. В то время на рынке не было подобных проектов, и Молине считал, что наткнулся на золотую жилу. «*Entrepreneur взорвет индустрию!*» – уверенно говорил он друзьям. Когда игра наконец вышла, Питер предупредил местного почтальона, что в ближайшее время фэны завалят его письмами. Однако Entrepreneur оказалась никому не нужной – за несколько месяцев купили всего два экземпляра игры, а единственное письмо «от поклонника», которое получил Молине, написала мама – она поздравила сыночка с дебютом.

Пришлось Питеру вновь начать продавать дискеты. Так продолжалось до 1987 года, когда он вместе с несколькими друзьями создал студию **Bullfrog Productions**. Спустя два года компания разработала симулятор ***Populous***, источником вдохновения для которой были… муравейники. В детстве Молине обожал издеваться над муравьями. С ними он чувствовал себя богом. Мог дать муравьишкам сахарку – подарок с небес, а мог и беспричинно наказать, поджигая травку и насекомых при помощи лупы. Нежданно-негаданно Populous стала международным хитом номер один. Она возглавила рейтинги продаж в США, Японии, Германии и многих других странах и в одночасье сделала Молине знаменитым и состоятельным. «*Как было здорово узнать, что твоя игра интересна более чем*

*двум геймерам», – смеется Молине, вспоминая о провале Entrepreneur. Сегодня, когда за плечами у английского гейм-дизайнера дюжина хитов (включая **Syndicate**, **Theme Park**, **Magic Carpet**, **Black & White** и **Fable**), он по-прежнему с любовью вспоминает славные 80-е. Тогда Питер работал дома, и помогали ему не больше трех-пяти игроделов. Молине очень много курил, питался исключительно пиццей и налегал на выпивку. «Я по-настоящему издевался над своим организмом, – вспоминает Питер. – Неудивительно, что у меня возникли проблемы со здоровьем». Сегодня Молине трудится на благо **Microsoft** (**Lionhead Studios** была куплена корпорацией, но вроде бы сохранила творческую свободу), ведет относительно упорядоченный образ жизни, у него есть жена и сын. Однако Питер по-прежнему пять дней в неделю по 12–14 часов в сутки проводит на работе. «У меня лучшая профессия на свете, – говорит он. – Я могу превратить в игру любую свою идею. Проблема только в том, что на разработку проекта уходит не меньше трех лет».*

В детстве Молине обожал издеваться над муравьями. С ними он чувствовал себя богом

Джон Ромеро:

ЗВЕЗДНАЯ БОЛЕЗНЬ С ОСЛОЖНЕНИЯМИ

Джон Ромеро (John Romero), пожалуй, самая одиозная фигура в игровой индустрии. Он был одним из первых гейм-дизайнеров, чье имя стало известно широкой публике. Уже в 80-х годах Ромеро пользовался огромным уважением геймеров и три года подряд появлялся на обложке декабрьского выпуска компьютерного журнала **Nibble**. В конце концов Джон «подцепил» звездную болезнь, хотя сам он это отрицает. Внимание публики стало для него наркотиком, и он был рад стараться: называл себя богом в интервью, вставил фразу «*Чтобы закончить игру, ты должен победить меня, Джона Ромеро*» в **Doom 2**; рекламируя никудышный шутер ***Dakatana***, пообещал сделать геймеров «своими суками» и даже фальсифицировал собственную смерть в 1998 году. Сегодня Ромеро не играет большой роли в индустрии электронных развлечений. Последние лет восемь он часто меняет места работы, мечется от одного проекта к другому, но не доводит большинство идей до конца. Все-таки не каждому дано выдержать испытание славой.

Джон Ромеро родился 28 октября 1967 года в городе Колорадо Спрингс. По его словам, в детстве он был тихим, абсолютно нормальным мальчиком. Но все изменилось с появлением видеоигр. Он подсел на них, как наркоман, проводил часы напролет за ***Asteroids*** и ***Space Invaders***. В то время Джонни начал выпускать комиксы, причем весьма злобные и кровавые. В одной из его серий рисованных историй мальчик Мелвин докучал своему отцу, а потом папаша зверски мстил сыночку. Тогда же Ромеро нарисовал комикс «10 разных способов мучить кого-то», где, в частности, рекомендовал привязать врага к креслу и методично жечь ножки последнего.

К счастью, дальше комиксов дело не пошло. Вдоволь наигравшись в Asteroids, Ромеро стал задумываться: как работают игры? Он начал изучать программирование самостоятельно – по книжкам и журнальным статьям. В начале 80-х годов Джон подкопил денег и купил компьютер Apple II. Первая его игра – ***Scout Search*** – была издана в 1984 году журналом **inCider**.

Ромеро работал не покладая рук. Каждый месяц он завершал один, а то и несколько проектов. Забавы ради он стал давать своим играм названия из двух слов, причем оба должны были начинаться с одной и той же буквы. Так увидели свет ***Wacky Wizard***, ***Zippy Zombi***, ***Operation: Obliteration***, ***Bongo's Bash***, ***Krazy Kobra*** и ***Dangerous Dave***. Если верить Ромеро, он обделил вниманием не более семи букв английского алфавита.

В 80-х Джон создал несколько собственных компаний и издал не одну дюжину относительно успешных игр. Однако разбогатеть не получалось, и в 1987 году Ромеро устроился на работу в **Origin Systems**, хорошо всем известную по серии ***Ultima***. Там парень занимался портированием ролевок на различные игровые платформы. Поднабравшись опыта, Ромеро переехал в Луизиану и возглавил игровой дивизион компании **Softdisk**. От него требовали каждый месяц сдавать по одному готовому проекту. Тогда Ромеро принял на работу программиста **Джона Кармака** (John Carmack), до этого перебивавшегося случайными заказами, и уговорил талантливого гейм-дизайнера **Тома Холла** (Tom Hall), вкалывавшего на другую

Ромеро нарисовал комикс «10 разных способов мучить кого-то», где, в частности, рекомендовал привязать врага к креслу и методично жечь ножки последнего

компанию, приходить в Softdisk по вечерам и помогать с дизайном. Однако делать по игре в месяц оказалось чертовски тяжело. В нерабочее время ребята создали платформер ***Commander Keen*** и два сиквела, подзаработали деньжат и в 1991 году основали знаменитейшую ныне студию **id Software**. Дальше увидели свет ***Wolfenstein 3D***, ***Doom***, ***Doom 2*** и ***Quake*** – шутеры, навсегда изменившие игровую индустрию и вызвавшие моду на FPS. Джон Ромеро являлся ведущим дизайнером и одним из главных программистов этих проектов. Видный мужчина, статный, длинноволосый и безумно харизматичный, он полюбился журналистам, и те без труда сделали из него икону. А Джон и рад стараться: позировал для фотосессий, давал яркие интервью и, к сожалению, все меньше и меньше трудился. Видимо, подустал – в 80-х и в первой половине 90-х годов он участвовал в разработке почти сотни игр! Кстати, именно Ромеро придумал термин deathmatch. А ты разве не знал?

Уилл Райт:

ЧЕЛОВЕК, МЕЧТАВШИЙ КОЛОНИЗИРОВАТЬ КОСМОС

Уилла Райта (Will Wright) невозможно не любить. Многие люди, подобные ему, никогда не находят признания. Но эксцентричный, неординарно мыслящий Райт сумел как-то приспособиться к жизни в нашем циничном мире. Возможно, потому, что он никогда особо не нуждался в деньгах и мог позволить себе тратить годы на самообразование и реализацию безумных на первый взгляд идей. Создатель ***SimCity*** и ***The Sims*** родился 20 января 1960 года в Атланте. Отец, Уилл старший, был бизнесменом. Его компания, занимавшаяся производством пластиковых пакетов, процветала, и семья ни в чем не нуждалась. Уилл попал в отличную школу, где детей учили посредством игры. Мальчик обожал клеить модели: автомобилей, кораблей, самолетов. А по вечерам обсуждал с папой свои мечты. Уилл хотел стать астронавтом и помочь человечеству колонизировать космос, решив тем самым проблему перенаселения. Отец согласился: отличная идея. Идиллии пришел конец в 1969 году, когда глава семьи умер от лейкемии. Уилл переехал в Бэйтон Руж, Луизиана, родной город матери. Ему было тяжело в обычном, не экспериментальном учебном заведении. Райт до сих пор не признает школьную систему образования, утверждая, что из детей сознательно готовят усидчивых фабричных рабочих, а не личностей. Мальчик разуверился не только в школе, но и в боге – он стал атеистом.

Уилл Райт – человек увлекающийся. Неудивительно, что, окончив школу, он долго не мог найти дело по душе. Сначала учился на архитектора, потом на инженера, затем увлекся роботами и компьютерами. Проведя пять лет в разных колледжах, Райт вернулся домой в Бэйтон Руж без диплома. В свои студенческие годы Уилл шатался по магазинам электроники, подыскивая детали для... космического корабля! Он также участвовал в нелегальной автомобильной гонке без правил Нью-Йорк – Калифорния. Между прочим, победил с результатом 33 часа 39 минут. После Уилл несколько месяцев изучал моторы и бредил гонками. От этого увлечения его исцелила любовь – в 1982 году молодой человек познакомился с сестрой лучшего друга **Джоэл Джонс** (Joell Jones), которая была старше его на двенадцать лет.

– Уилл рассказывал мне, что нужно колонизировать космос, – со смехом вспоминает нынешняя миссис Райт. *– Я же утверждала, что сначала надо накормить всех голодающих здесь, на Земле. В общем, мы полюбили друг друга.*

Райт переехал жить к Джоэл и неожиданно принялся разрабатывать игру – вертолетную аркаду ***Raid on Bungeling Bay***. Компания **Broderbund** издала игру, и версия для консоли Nintendo Entertainment System разошлась миллионным тиражом. По словам Райта, он и семья были обеспечены на несколько лет вперед. Поскольку во время создания Raid on Bungeling Bay Уиллу очень нравилось возиться с придуманным им редактором ландшафтов, он накупил книг о планировании и развитии городов и постепенно додумался до SimCity. Райт потратил целый год на проект, но тот никому не понравился. Люди не понимали, что интересного в игре, где нельзя ни выиграть, ни проиграть. Издательство Broderbund

Уилл хотел стать астронавтом и помочь человечеству колонизировать космос, решив проблему перенаселения

отказалось выпускать симулятор. Тогда Райт на собственные деньги издал SimCity и попробовал самостоятельно, по почте, распространять игру. Увы, заказов было мало.

Все изменила судьбоносная вечеринка в 1987 году, где Уилл познакомился с бизнесменом **Джеффом Брауном** (Jeff Braun), который как раз размышлял, куда бы инвестировать свободные деньги.

– Уилл – очень скромный парень, он сидел в сторонке сам по себе, и я пожалел его, – вспоминает Браун. *– Я подошел к нему, мы разговорились, и он показал мне SimCity. Это было именно то, что я искал! Пока я пробовал игру, Уилл бубнил, что проект неудачный и никому не нравится…*

Однако Джеффу Брауну SimCity пришлась по вкусу, и он вместе с Райтом создал компанию **Maxis**. Симулятор основательно изменили, сделали его посимпатичнее и добавили природные катаклизмы вроде землетрясений и тайфунов. Игра увидела свет в 1989 году и, хоть и не сразу, стала бестселлером. К идеям Райта наконец-то начали относиться серьезно, о нем принялись писать в журналах. Забавный очкарик превратился в гуру, к чьим словам прислушивались. Впрочем, с The Sims, как и с SimCity, Райт тоже хлебнул горя. Когда он впервые представил проект руководству **Electronic Arts**, никто не рукоплескал. «Это же виртуальный кукольный домик, – перешептывались бизнес-воротилы. – Однозначно игра для девочек. А девочки, черт их дери, почти не играют в видеоигры!»

Как же они все ошибались…

Клифф Блезински

ОТЛИЧНАЯ ПРИЧЕСКА – ЗАЛОГ УСПЕХА

Ведущий гейм-дизайнер **Epic Games Клиффорд Блезински** (Clifford Bleszinski) – звезда современной игровой индустрии. В то время как многие известные разработчики безвкусно одеваются и не любят выступать публично, поскольку от волнения двух слов связать не могут, Клиффи Би всегда радует поклонников модной одеждой и стильной стрижкой (за что благодарит своего стилиста Тару) и без проблем выступает в роли ведущего на разных игровых мероприятиях вроде церемонии вручения премии G-Phoria. Блезински признается, что сознательно работает над своим имиджем и ему нравится внимание публики. «Я никогда не был достаточно крут, но и в "ботанах" тоже не числился, – говорит он. – Я – чудик средней руки».

«Чудик» Блезински появился на свет 2 декабря 1975 года. Наполовину поляк, наполовину американец, он вырос в Массачусетсе. Обычный парень, обожал возиться с машинками и играть в нинтендя, по велению родителей часами осваивал пианино. Клифф не сразу понял, чем планирует заниматься во взрослой жизни.

– Сначала я хотел изучать рептилий и земноводных, – рассказал Блезински в своем интервью Правильному. – Всегда любил выйти на местность с сачком – и давай охотиться: лягушки, змейки, черепашки. Все они потом становились моими домашними животными. Чуть позже мне захотелось играть, быть настоящим героем сцены. В местном театре я стал одним из ведущих актеров – примеривал шляпу Майкла из «Питера Пена», позже играл Меркуцио из «Ромео и Джульетты». Но красной линией по всем моим детским увлечениям и воспоминаниям проходит мысль: «Сейчас я тут все закончу и поскачу домой – играть!» Atari 2600, Apple II, потом IBM, Nintendo – все, до чего могли дотянуться мои загребущие ручонки, все было в тему. В подсознании плотно сидела мысль, что хочется только играть. И о каких, блин, рептилиях и театрах может идти речь!

Под впечатлением от платформера ***Super Mario Bros.*** Блезински начал изучать программирование. В двенадцать лет он создал свою первую игру – ***Spermatazoa*** для Apple II. Цель этой аркады была проста и незатейлива – требовалось помочь сперматозоиду оплодотворить яйцеклетку. Естественно, детскую поделку никто не захотел издавать. Первым проектом Клиффа, выпущенным официально, стала адвенчура ***The Palace of Deceit: Dragon's Plight***. Знаменательное событие произошло в 1991 году. И с семнадцати лет Блезински зарабатывает себе на жизнь созданием игр. Он пытался учиться в колледже, но бросил – не хватало времени на работу. О том, что не получил высшего образования, впрочем, ничуть не жалеет.

Карьера Клиффи Би связана стальными канатами со студией Epic Games. Компания была основана в 1991 году **Тимом Свини** (Tim Sweeney) и называлась тогда более пафосно – **Epic MegaGames**. При этом состояла из одного человека, самого Свини, и располагалась в доме родителей Тима. Студия выпустила две успешные игры: текстовую ***ZZT*** и платформер ***Jill of the Jungle***, и Свини начал зарабатывать тысячу долларов в день. На эти деньги он нанимал талантливых разработчиков в разных городах США. Одним из первых сотрудников Epic MegaGames стал Клифф Блезински. Компания выпустила еще несколько небольших игр (***Epic Pinball***, ***Jazz Jackrabbit***), а затем Свини затеял крупный, амбициозный проект – шутер от первого лица ***Unreal***. Никто из сотрудников Epic MegaGames, разбросанных по Америке и Канаде, не имел опыта в создании трехмерных FPS. Пришлось учиться. Ребята постара-

«Я никогда не был достаточно крут, но и в “ботанах” тоже не числился», – говорит Блезински.

лись, и, когда Unreal впервые показали на выставке **E3**, демонстрация имела оглушительный успех, крупный издатель тут же подписал контракт со студией и выделил под игру приличный бюджет. Чтобы нормально завершить работу над Unreal, Свини принял решение наконец-то собрать своих сотрудников в одном месте. По ряду причин удобнее всего оказалось открыть офис в Канаде, в городе Ватерлоо рядом с Торонто. Блезински прожил там год и до сих пор с ужасом вспоминает о холодной канадской зиме. Еще бы – до переезда он жил в Калифорнии. Но, наконец, в 1998 году Unreal вышел, стал хитом, и Epic Games перебралась в тихий Ралей, Северная Каролина. Здесь Блезински и живет по сей день, курируя серии ***Unreal Tournament*** и ***Gears of War*** (сиквел уже в работе). Клиффи Би вполне доволен жизнью, ездит на роскошном красном Lamborghini Gallardo Spyder, ведет собственный блог и продолжает делать первоклассные игры.

– Относись к жизни как к хорошей ролевой игре, – советует Блезински. *– В течение каждого божьего дня ты можешь получить энное количество очков опыта. Будет их много или мало – зависит от тебя. Путешествуй, занимайся спортом, расширяй кругозор. И все будет отлично!*

ПУТЬ

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

	Имя	Возраст	Должность	Дебют
1	Ричард Гэрриотт	46 лет	Глава студии Destination Games, продюсер издательства NCsoft	Akalabeth: World of Doom (1980)
2	Питер Молине	48 лет	Глава студии Lionhead Studios (ныне принадлежит Microsoft)	Entrepreneur (1984)
3	Гейб Ньюэлл	45 лет	Исполнительный директор Valve Corporation	Half-Life (1998)
4	Уилл Райт	47 лет	Продюсер издательства Electronic Arts	Raid on Bungeling Bay (1984)
5	Сид Мейер	53 года	Глава студии Firaxis Games (ныне принадлежит Take-Two Interactive)	Spitfire Ace (1982)
6	Джон Кармак	37 лет	Главный программист студии id Software	Shadow Knights (1990)
7	Клифф Блезински	32 года	Главный дизайнер студии Epic Games	Dare to Dream (1993)
8	Джон Ромеро	40 лет	Глава студии Slipgate Ironworks	Scout Search (1984)
9	Мишель Ансель	35 лет	Продюсер издательства Ubisoft	Pick `n Pile (1990)
10	Тим Шефер	40 лет	Глава студии Double Fine Productions	Maniac Mansion (1988)
11	Американ МакГи	35 лет	Глава студии Spicy Horse	Doom 2: Hell on Earth (1994)
12	Дэвид Перри	40 лет	Продюсер издательства Acclaim, консультант	Three Weeks in Paradise (1986)

РАЗРАБОТЧИКА

КАК СЛОЖИЛАСЬ КАРЬЕРА ДВЕНАДЦАТИ ИМЕНИТЫХ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРОВ

Ключевые проекты	Личные достижения	Изнанка славы
Ultima 4: Quest of the Avatar (1985), Ultima Online (1997), Tabula Rasa (2007)	Купил замок за 25 миллионов долларов. Скоро полетит в космос	Не сумел предотвратить закрытие Ultima Online 2
Populous (1989), Theme Park (1994), Dungeon Keeper (1997), Black & White (2001), Fable: (2004), The Movies (2005)	За выдающиеся достижения в игровой индустрии получил Орден Британской империи из рук английской королевы Елизаветы II	Неоднократно извинялся перед геймерами за свой длинный язык, поскольку часто обещал им то, чего они потом не могли отыскать в игре
Half-Life 2 (2004), Half-Life 2: Episode One (2006), The Orange Box (2007)	За тринадцать лет работы в Microsoft заработал несколько миллионов долларов	Уже много лет безуспешно борется с лишним весом
SimCity (1989), SimCity 2000 (1993), The Sims (2000), The Sims 2 (2004)	Признан одним из десяти важнейших людей в игровой индустрии по версии журнала Time	Уилл Райт – один из главных злодеев в The Simpsons Game
Pirates! (1987), Railroad Tycoon (1990), Civilization (1991), Civilization 2 (1996), Civilization 3 (2001), Sid Meier's Pirates! (2004), Civilization 4 (2005)	Мейера в шутку величают «отцом компьютерных игр», он стал вторым человеком, попавшим в Зал славы Академии интерактивных искусств	Студия Firaxis Games больше не принадлежит Сиду. Бизнес-реалии вынудили его продать компанию Take-Two Interactive
Wolfenstein 3D (1992), Doom (1993), Doom 2: Hell on Earth (1994), Quake (1996), Quake 2 (1997), Quake 3: Arena (1999), Doom 3 (2004)	Признан гением и лучшим игровым программистом. Может позволить себе тратить сотни тысяч баксов на постройку частных космических ракет	Жена Кармака жалуется, что даже во время медового месяца он потребовал установить компьютер в номере для новобрачных и часами программировал
Jazz Jackrabbit (1994), Unreal (1998), Unreal Tournament (1999), Gears of War (2006)	Считается самым стильным гейм-дизайнером. Разъезжает на Lamborghini Gallardo Spyder за 200 тысяч долларов	Прекрасно отдает себе отчет в том, что до конца жизни будет делать новые части Gears of War и Unreal Tournament
Commander Keen (1990), Wolfenstein 3D (1992), Doom (1993), Doom 2: Hell on Earth (1994), Quake (1996)	Один из родоначальников киберспорта. Ноутбук в его тюнингованном Ferrari работал от двигателя	Daikatana Ромеро признана одной из десяти худших игр всех времен. Из-за любви к экстравагантным выходкам лишился доверия многих издателей и геймеров
Rayman (1995), Rayman 2: The Great Escape (1999), Beyond Good & Evil (2003), King Kong: The Official Game of the Movie (2005), Rayman Raving Rabbids (2006)	Получил почетный во Франции титул – рыцарь искусств и литературы. Отец Рэймена и бешеных кроликов	Никак не может уговорить Ubisoft дать ему денег на Beyond Good & Evil 2, поскольку первая часть не имела коммерческого успеха
Full Throttle (1995), Grim Fandango (1998), Psychonauts (2005)	Обожаем коллегами – за свои творения получил бесчисленное количество наград «Игра года» и «Лучший сценарий»	Grim Fandango и Psychonauts так и не были поняты широкой публикой и не принесли прибыли
Quake (1996), American McGee's Alice (2000)	Много лет носил шутливый титул «Золотой мальчик игровой индустрии». Без труда продал киноправа на все свои, даже еще не выпущенные, игры	Сейчас живет в Китае, поскольку там разработка игр дешева, а западные издатели больше не желают финансировать его идеи
Earthworm Jim (1994), MDK (1997), Sacrifice (2000), Messiah (2000), Enter the Matrix (2003)	Еще тинейджером начал зарабатывать большие деньги и никогда ни в чем не нуждался	Лишился своей студии Shiny Entertainment и сейчас вынужден заниматься весьма сомнительными проектами

Разгар турнира по Quake 3 arena 1x1.

noBap на этот раз не смог победить в Quake 3 Arena 1x1.

Cooller всегда приносит на турнир собственный стул со своим талисманом – подушкой.

ASUS AUTUMN CUP 2007

ФИНСКИЙ РЕВАНШ

ТЕКСТ: ВИКТОР БАРДОВСКИЙ

Вот и подошел к концу очередной сезон самого популярного отечественного турнира по компьютерным видам спорта ASUS Autumn Cup 2007. 24–25 ноября был разыгран огромный призовой фонд в 1 000 000 рублей, который был распределен между девятью официальными турнирными дисциплинами: Counter-Strike 1.6 5x5 (среди профессионалов), Counter-Strike 1.6 5x5 (среди любителей), Warcraft 3: Defense of the Ancients 5x5, Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1, Quake 3 Arena 4x4, Quake 3 Arena 2x2, Quake 3 Arena 1x1, StarCraft: Brood War 1x1 и FIFA 2007 1x1. Главными гостями турнира стали финские игроки в Counter-Strike Cmax.gg, которые специально прилетели для того, чтобы доказать свою состоятельность после поражения на турнире в рамках GAMEX 2, где в финале уступили отечественным грандам Virtus.pro. Также тройным успехом отметился Cooller, ставший победителем сразу в трех турнирах по Quake 3 Arena. Обо всем этом читайте в нашем репортаже.

Snoop из forZe всегда крайне эмоционален во время игры.

Venema, Pachella, Greeny и Svetaska, как всегда, украсили турнир.

Virtus.pro в обновленном составе. На этот раз они остановились в шаге от победы.

Cooller – звезда мирового Quake, а звезда и выглядеть должна соответствующе.

COUNTER-STRIKE И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Как заведено, центральной дисциплиной **ASUS Autumn** стал ***Counter-Strike 1.6*** 5x5 среди профессионалов. Основными претендентами на чемпионский титул считались украинцы **A-Gaming**, россияне **Virtus.pro** и **Begrip Gaming**, а также гости из Финляндии **Cmax.gg**. В результате длительных «разборок» в полуфинал состязания прошли Cmax.gg, Virtus.pro, Begrip Gaming и **TRAP**. Того, что микс-команда из российских и украинских игроков, выступавшая под тегом TRAP, добьется столь значительных результатов, не ожидал никто, однако именно она умудрились обставить могучих A-Gaming на групповом этапе и выйти в финальную часть соревнований. Полуфинальные пары были составлены следующим образом: TRAP против Virtus.pro и Begrip Gaming против Cmax.gg. «Виртуса» на первой карте своего полуфинального матча одержали легкую победу над TRAP со счетом 16:6 на карте de_train, а на второй карте столичным грандам пришлось изрядно попотеть – TRAP почти удалось переломить ход встречи, однако Virtus.pro вовремя собрались и «взяли» de_nuke со счетом 16:12. Финны буквально «порвали» Begrip Gaming. Счета говорят сами за себя: 16:6 на de_train и 16:3 на de_nuke. Финальный поединок Cmax.gg и Virtus.pro выдался на редкость зрелищным. Первая карта, de_inferno, закончилась с астрономическим счетом в пользу «виртусов» – 16:5. Болельщики ликовали, и все уже было стали прочить москвичам чемпионский титул, но не тут-то было. Cmax.gg – команда волевая и умеет вовремя собраться с силами, что и произошло на этот раз. Вторая карта финальной встречи, de_dust2, осталась за финнами – 16:12. После такого крутого перелома Virtus.pro оправиться не смогли, и последняя, решающая схватка также осталась за Cmax.gg – 16:13 на de_train. В матче за третье место между TRAP и Begrip Gaming сильнее оказались столичные геймеры – 16:9 на de_inferno и 16:7 на de_nuke.

Не менее феерично прошел турнир по CS среди любителей. В последнее время уровень непрофессиональных команд значительно вырос благодаря тому, что турниров становится все больше, да и призовые фонды растут. Вот и на этот раз обладателем главного приза соревнований – 60 000 рублей – стала неизвестная до того команда **RN**, которая в финале в напряженной борьбе переиграла клан **13eyes**. А чемпионы прошлого сезона – пятерка **To Easy** вообще не пробилась в финальную часть состязаний. Третье место среди любителей завоевал клан **Centergo**.

ПОД ЗНАКОМ Q

Этот сезон ASUS Cup выдался на редкость плодородным для любителей ***Quake 3 Arena***. Самой напряженной дисциплиной стал дуэльный турнир – в нем соревновалось огромное количество именитых одиночек – Cooller, **Cypher**, **Jibo**, **noBap**, **Lucifer**. Все эти «квакеры» претендовали на чемпионский титул, однако достался он, как обычно, Cooller. Турнир прошел не без интриги – в четвертьфинале будущий чемпион «слил» игру против Cypher, однако затем прошел через сетку лузеров и в суперфинале взял реванш у молодого белоруса. На третьей позиции дуэльного турнира обосновался **Dark**. В номинации 2x2 опять же не было равных паре, где лидером являлся Cooller – его дуэт с петербуржцем **Frozen** не знал поражения и завоевал еще один чемпионский титул. В финале им противостояли питерцы из **Impulse7Red**, но счета 87:26 на ztn3dm1 и 77:32 на q3dm6 говорят сами за себя – титул достался поистине сильнейшим. Среди любителей командных игр в формате 4x4 опять-таки выделилась парочка Cooller и Frozen, которая в команде с **Mikes** и **Shady** с легкостью завоевала чемпионский титул. Серебро досталось клану **Darkside**, а бронза – **Cowboys**.

ФУТБОЛ, ЗВЕЗДЫ И ОРКИ

Баз особых сюрпризов завершился чемпионат по ***Warcraft 3: The Frozen Throne*** 1x1 и ***Warcraft 3: Defense of the Ancients*** 5x5. В ***Warcraft 3: TFT*** в отсутствие завершившего свою киберспортивную карьеру **Deadman** первенствовал **Xyligan**, который в финале одолел украинца **Hot**. На третьей позиции остался **Neytpoh**. Среди любителей Warcraft 3: DotA в очередной раз чемпионский титул завоевали **SP.Palit**, обставившие Virtus.pro в финале. Бронза досталась **FF4ALL**. В дисциплине ***StarCraft: Brood War*** всех удивил **Advokate**, которого уже было списали со счетов из-за того, что бывший профессионал перестал активно тренироваться. После триумфальной победы на летнем сезоне ASUS Cup Advokate снова на вершине! В финале ему пыталcя противостоять украинец **White_Ra**, однако получилось это у него плохо – 2:1 по картам в итоговом поединке, и Advokate «делает дубль» на ASUS Cup. Третье место досталось лучшему российскому игроку в StarCraft: BW по версии **World Cyber Games Russia 2007 Notforu**. Среди любителей виртуального футбола лучшим стал некто **D_Cnam**, который ранее ничего серьезного не выигрывал.

ПОДВОДЯ ИТОГИ

Турнир, как всегда, стал настоящим событием общероссийского масштаба. Грамотная организация, четкое руководство и крупные призовые – вот что делает турниры серии ASUS Cup лучшими из лучших. Более 10 тысяч игроков участвовали в ASUS Autumn Cup и теперь уже начинают готовиться к первому турниру 2008 года – **ASUS Winter Cup 2008**, до которого осталось всего ничего – три месяца. **PCG**

Cooller стал победителем ASUS Autumn Cup трижды.

Финны из Cmax.gg показали отечественным профи, как надо играть в «контру».

Организатор турниров серии ASUS Cup Дмитрий Кузнецов в обнимку с чемпионом Европы 2000 года по Quake 3 Arena Devil.

ENTHUSIAST INTERNET AWARD

ПРЕМИЯ ДЛЯ ТЕХ, КТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО УВЛЕЧЕН

25 тысяч долларов – именно столько обещает медиакомпания Gameland победителям конкурса Enthusiast Internet Award

В чем суть? Если ты энтузиаст и у тебя есть ресурс, посвященный твоему увлечению, то этот конкурс для тебя. Заходи на **www.eaward.ru**, регистрируйся и жди награды. Всего в конкурсе девять категорий: от экстремального спорта до предпринимательства. За принятые на конкурс ресурсы непрерывно идет голосование, по итогам которого будет создан список, и из него независимое, компетентное жюри выберет победителей. Первая премия – $25 000, вторая и третья – по $10 000.

Поддержку в проведении конкурса медиакомпании **Gameland** оказывают **Rambler** – генеральный интернет-партнер, **Samsung** – официальный спонсор категории Gaming; **Opel** – официальный спонсор категории «Тренды» и **Panasonic** – официальный спонсор категории «Мотор».

За первые десять дней конкурса (с 1 по 10 ноября) организаторы получили 3 тысячи заявок. Сейчас в конкурсе участвуют 4300 различных web-проектов, и их численность увеличивается ежечасно.

С 4 декабря на сайте конкурса **www.eaward.ru** можно увидеть текущий TOP10 лидеров в каждой категории. Рейтинг обновляется автоматически, постоянно показывается самая актуальная информация.

А вот сайты – лидеры голосования в наиболее популярных категориях:

- в категории Gaming (официальный спонсор – мониторы Samsung) **www.starcombats.ru** – «Звездные бои» или просто StarCombats – ролевая онлайновая игра, посвященная космическим сражениям, средняя оценка 4.2260;
- в категории «Тренды» (официальный спонсор – Opel Corsa) **snegnij-chelovek.narod.ru/** – Снежный человек, йети, бигфут... Поиск загадочного существа в режиме реального времени – 4.6212;
- в категории «Мотор» (официальный спонсор – автомобильная электроника Panasonic) **www.evoclub.org.ru** – сайт строится фанатами спорткара Mitsubishi Lancer Evolution, оценка 4.1631. **PCG**

gameland.tv

television for gamers

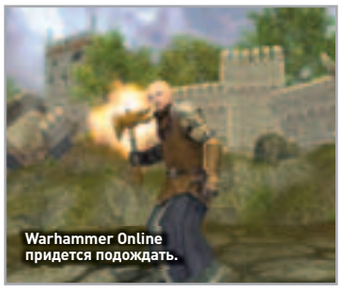
ВКЛЮЧИСЬ В ИГРУ!

EDITORIAL

Новогодние праздники необычайно богаты на многочисленные сюрпризы, пожелания и подарки. Однако разработчиков онлайновых игр в этом году следует наказать самым жестоким образом. Например, принудить к семидневному просмотру «Аншлага», выступлений Галкина и концертов Сердючки. Право слово, часть ММО-«подарков» мы увидим не раньше зимы-весны 2008 года, а те, что появились в срок (та же ***Tabula Rasa***), откровенно говоря, нас огорчили. Впрочем, в этом тоже есть свои плюсы – отличный повод в кои-то веки оторваться от компьютера и отметить намечающиеся празднества в кругу друзей.

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

БЕТА-ТЕСТ



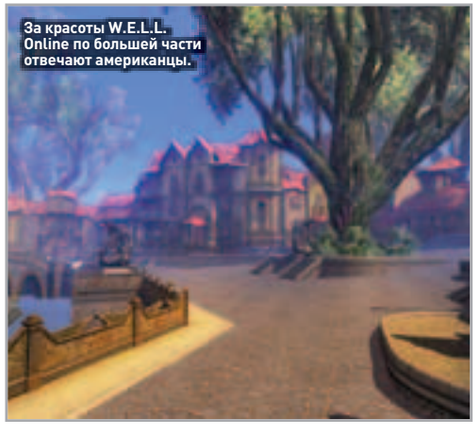
Warhammer Online придется подождать.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Издательство **Electronic Arts** официально подтвердило: дата релиза перспективной онлайновой ролевки ***Warhammer Online: Age of Reckoning*** снова переносится. Ранее планировалось, что широко известный фэнтези-мир начнет принимать гостей уже в марте 2008-го. Увы, премьеру игры отодвинули на середину года, возможно, даже на сентябрь.

Причиной задержки Warhammer Online послужили многочисленные критические замечания бета-тестеров. Геймеры указали на ряд серьезных недостатков, которые просто невозможно исправить до весны. Создателю проекта – студии **EA Mythic** – пришлось свернуть тестирование и засесть за работу над ошибками. Однако уже в декабре закрытый бета-тест продолжился. Разработчики подбирают участников из числа геймеров, зарегистрировавшихся на официальном сайте Warhammer Online.

АМЕРИКАНЦЫ РАБОТАЮТ НА РУССКИХ



За красоты W.E.L.L. Online по большей части отвечают американцы.

У этого обелиска и башни Крума из Lineage 2 есть что-то общее, не находишь?

Мы не хиппи и не янки, мы герои-киберпанки!

Скоро по этим улочкам будут разгуливать толпы фантастических существ.

Отечественные игроделы из **Sibilant Interactive** показали первые результаты сотрудничества с американской студией **Massive Black**. Их отношения в своем роде уникальны, поскольку обычно наши компании выполняют заказы для западных клиентов. Здесь же все с точностью до наоборот: всемирно известная студия из США берет на себя часть работ над российским проектом.

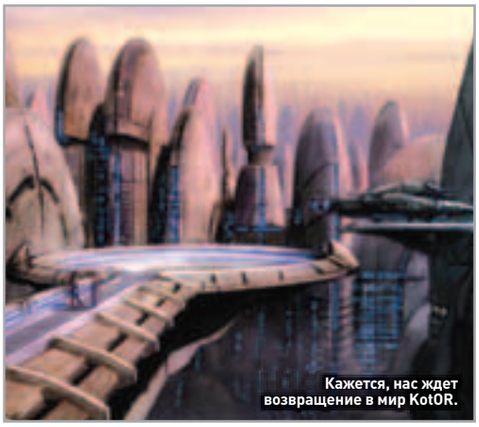
Massive Black создана и управляется художниками, сделавшими себе имя в игровой индустрии. Ее основатель **Джейсон Мэнли** (Jason Manley) добился успеха в **Black Isle Studios**. В 2002 году Мэнли открыл собственную фирму и не прогадал. Сейчас Massive Black успешно сотрудничает более чем с сотней ведущих разработчиков и издателей, а также с киностудиями. В портфолио Massive Black значится работа над проектами **Blizzard**, **NCSoft**, **Sony**, **SEGA**, **Bethesda**, **Oddworld Inhabitants**. Теперь к этому списку примкнула и Sibilant Interactive.

Сотрудничество двух компаний началось летом прошлого года. Тогда был известен лишь сам факт партнерства, но подробности не разглашались. На начальном этапе Sibilant передала Massive Black массу информации о зачине игры, чтобы зарисовки стилистически не выбивались из мира ***W.E.L.L. Online***.

Особенно хорошо у американцев получились комплекты брони для гуманоидных рас мира W.E.L.L. Щитки на плечи, предплечья, колени дают персонажу дополнительные защитные характеристики. Примечательно, что составляющие различных комплектов можно комбинировать друг с другом. Но, конечно же, высший пилотаж – собрать полный набор.

Massive Black рисует для мира W.E.L.L. не только одежду. Сотрудники студии также занимаются дизайном и моделированием уровней. По мнению Джейсона Мэнли, самый большой плюс онлайновых игр – постоянная возможность расширять границы игрового мира. Именно этим и занимается Massive Black. В свою очередь гендиректор Sibilant Interactive **Евгений Ленский** уверен, что результаты подобного сотрудничества придутся по вкусу большинству поклонников MMORPG.

BIOWARE ДЕЛАЕТ KOTOR ONLINE?


Кажется, нас ждет возвращение в мир KotOR.

Вторая MMORPG по мотивам «Звездных войн» ближе, чем нам казалось.

В марте 2006 года канадская **BioWare** открыла новый офис в техасском городе Остине. Компания не скрывала, что команда американского филиала будет трудиться над онлайновой ролевой игрой. Однако до сих пор не сообщила, над какой именно. Что ж, если верить слухам, снова всколыхнувшим игровую индустрию, в разработке находится MMORPG, действие которой разворачивается во вселенной ***Star Wars: Knights of the Old Republic***. Однако представители компании **LucasArts** как-то проговорились, что к ним поступило предложение от неназванного разработчика создать еще одну онлайновую ролевку по **«Звездным войнам»**. ***Star Wars Galaxies***, выпущенная в 2003 году, сейчас насчитывает всего 20 тысяч активных игроков, и едва ли в LucasArts не понимают: настало время второй попытки.

Главный дизайнер необъявленного проекта BioWare **Джеймс Олен** (James Ohlen) занимал аналогичную позицию в команде KotOR. Кроме того, в остинской студии служат несколько ребят, участвовавших в создании Star Wars Galaxies.

По словам исполнительного директора BioWare **Рэя Музики** (Ray Muzyka), разработка загадочной MMORPG продвигается стахановскими темпами, в нее уже можно играть. Однако проект по-прежнему засекречен. Недавно журналисты спросили Музику напрямую, является ли эта онлайновая ролевка оригинальной и не привязанной к лицензиям. Рэй замялся, а потом отказался отвечать. Так что, похоже, слухам о ***KotOR Online*** можно верить.

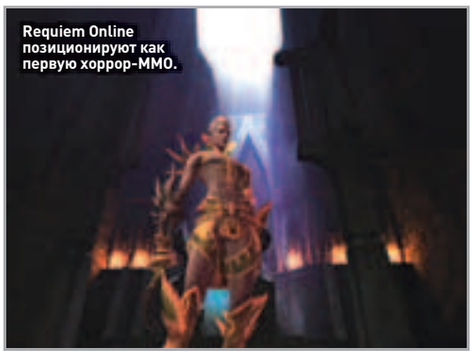
«РЕКВИЕМ» ПО РОССИЙСКИМ ГЕЙМЕРАМ

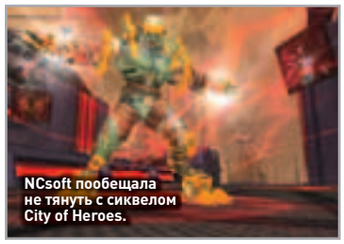
Компания **Gravity CIS**, представляющая в России интересы своего южнокорейского «папы» **Gravity Co.**, объявила о намерении выпустить у нас онлайновую хоррор-игру ***Requiem Online***. Этот проект кардинально отличается от ***«Рагнарок онлайн»***, самой известной MMORPG от Gravity. В нем нет места большим анимешным глазам и веселенькой музыке. Наоборот, игра мрачна до ужаса.

Действие разворачивается в мире под названием Эгетия, пережившем катастрофу и страдающем от еженочных посещений жутких демонов. Главный принцип Requiem Online – с наступлением темноты не стоит покидать город в одиночку. Ночью монстры куда сильнее, и справиться с ними может только группа отважных героев.

Корейская Requiem Online будет полностью переведена на русский язык. Закрытое бета-тестирование уже началось, и продлится оно до середины декабря. После этого в тесте смогут принять участие все желающие, так что, если есть интерес и нервы крепки, почаще посещай сайт игры: **www.requiemonline.ru**.

Requiem Online родом из Южной Кореи.


Requiem Online позиционируют как первую хоррор-MMO.


NCsoft пообещала не тянуть с сиквелом City of Heroes.

Издательство **NCsoft** купило все права на онлайновые ролевые игры-близнецы ***City of Heroes*** и ***City of Villains***. Раньше этой интеллектуальной собственностью владела студия **Cryptic**. Сейчас разработчики хотят сосредоточить свои усилия на создании новых MMORPG (в частности, ***Marvel Universe Online***), а потому высвобождают трудовые ресурсы. NCsoft пообещала не забрасывать супергеройские ролевки и уверила: адд-оны и сиквелы не заставят себя ждать. В подтверждение намерений компания открыла новую студию в Калифорнии, которая и будет заниматься созданием нового контента.

The Elder Scrolls станет MMORPG. Вот только когда?

В августе 2007 года **ZeniMax Media**, компания, владеющая **Bethesda Softworks**, открыла студию для создания онлайновых многопользовательских игр. Спустя пару месяцев **ZeniMax Online** привлекла 300 миллионов долларов инвестиций. Геймеры недолго ломали голову, над каким проектом будет трудиться студия. Конечно же, ***The Elder Scrolls Online***! И недавно ZeniMax косвенно подтвердила слухи. Компания зарегистрировала доменное имя **elderscrollsonline.com**. Впрочем, игроделы пока отказываются признавать существование The Elder Scrolls Online и уверяют, что просто поспешили застолбить хороший адрес.

Oblivion по своему размаху не уступала многим MMORPG.

ПРОСТО ХОРОШИЕ MMOG-2007

Бесплатыные MMOG, которые стоит посмотреть

Мы специально не стали делать очередной «Онлайн-дайджест» тематическим. Не потому, что у нас иссякли идеи, – хотя, признаться, с каждым разом подбирать тему рубрики все сложнее. Просто за последние полгода-год вышло много достойных упоминания игр. Конечно, хитам посвящались отдельные статьи, ну а здесь описаны менее претенциозные, но не менее интересные MMORPG.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

Lunia

GLOBAL.LUNIA.COM

ДАТА ВЫХОДА
Июль 2007 года
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
2Gb

ПЛЮСЫ
Занятная боевая система
МИНУСЫ
Всего три класса персонажей
ИТОГО
Достойный конкурент Ragnarok Online и «Пиратии»

На первый взгляд – очевидный клон ***Ragnarok Online***. Те же «кавайная» анимешность, сочетание 2D- и 3D-графики, PvP-ориентированность. Однако спустя десять минут игры обнаруживаются два существенных отличия. Во-первых, ***Lunia*** выглядит куда современнее своего конкурента. Во-вторых, местная боевая система – хоть и примитивный, но все же файтинг. Три кнопки, отвечающие за атаку, позволяют проводить длительные и зрелищные комбо. Сражения получаются невероятно динамичными и увлекательными. Традиционный южнокорейский point'n'click не способен вызвать такой же азарт.

Боевая система Lunia представляет собой некое подобие файтинга.

CABAL Online

WWW.CABALONLINE.COM

ДАТА ВЫХОДА
2007 год
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
840Mb

ПЛЮСЫ
Развитая система комбоударов, хорошее сообщество
МИНУСЫ
Игра слишком похожа на «Линейку»
ИТОГО
Достойная замена Lineage II

Если Lunia не избежала сравнений с Ragnarok Online, то ***Cabal Online*** явно копирует ***Lineage II***. Весьма удачно, надо сказать. Хотя упор сделан на PvP, плеер-киллерам придется тяжко. Помимо потери важных honor points, они временно лишаются возможности общения с NPC. Поэтому отмороженных ганкеров здесь немного. Манчкины тоже редкость, ведь чем дольше ты играешь, тем меньше получаешь опыта. Таким образом разработчики заботятся о здоровье не знающих меры геймеров. Эти ограничения могут показаться лишними, однако именно благодаря им Cabal лишена основных проблем «Линейки».

Чем меньше играешь, тем лучше прокачиваешься. Причиной тому – забота о здоровье геймеров.

Last Chaos

LASTCHAOS.AERIAGAMES.COM

ДАТА ВЫХОДА
2007 год
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
460Mb

ПЛЮСЫ
Забавные ручные животные, продуманный PvP-режим
МИНУСЫ
Полная вторичность
ИТОГО
Очередная бесплатная вариация на тему «Линейки»

Еще один клон Lineage II. В отличие от хита **NCsoft *Last Chaos*** полностью бесплатна. При этом она не смотрится дешево. PvP здесь получился даже более интересным благодаря грамотному сочетанию PvP- и PvE-составляющих. Сами авторы обозначают свое изобретение не слишком оригинальной аббревиатурой PvPvE. В игре обитает забавная ручная живность. Миловидные дракончик и жеребенок со временем вырастут в гигантского летающего змея и грациозного скакуна. Можно не только ездить на них верхом, но и использовать их в бою – серьезное подспорье, особенно после тридцать первого уровня.

Игра вызывает у меня светлое чувство ностальгии по RPG конца 90-х, особенно во время зачистки подземелий.

Kicks Online

WWW.GAMETRIBE.COM/GT/KICKS.DO

ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2007 года
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
472Mb

ПЛЮСЫ
Оригинальная концепция
МИНУСЫ
Жутковатая графика, плохо продуманное управление
ИТОГО
Не самая плохая попытка воплотить футбол в онлайне

Онлайновый футбольный симулятор. Но даже не пытайся сравнивать его с ***Pro Evolution Soccer*** или ***FIFA***. В ***Kicks Online*** важна не столько скорость реакции, сколько грамотное применение способностей персонажа. Выбрать правильный удар, приказать отнять мяч, ускорить движение – лишь три из восемнадцати возможных команд. Матчи проходят исключительно в уличном формате: «стадион» где-нибудь на окраине города, команды от трех до пяти человек, крошечное игровое поле. Играть весело, но разочаровывает графика. Хотя со слабым дизайном можно смириться – игрушка новаторская и увлекательная.

На вид – жуть, согласен. Но попробовать все-таки стоит.

Red Stone

WWW.PLAYREDSTONE.COM

ДАТА ВЫХОДА
Май 2007 года
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
583Mb

ПЛЮСЫ
Реальная возможность что-нибудь выиграть, верность ролевым канонам
МИНУСЫ
Сама игра несколько занудна
ИТОГО
Наверняка порадует азартных людей

Очень обаятельный «олд-скул», напоминающий RPG середины 90-х. С первого взгляда влюбляешься в это архаичное великолепие. Проносишься по симпатичным 2D-задникам, рубишь монстров в капусту, выполняешь не самые мудреные (но и не самые однообразные) квесты. Помимо ретроградов на ***Red Stone*** могут подсесть азартные люди – в игре за небольшие деньги продаются так называемые fortune boxes. В этих коробках попадаются разнообразные предметы, стоимость которых весьма высока. Пусть это банально, но в Red Stone можно отлично совместить приятное с полезным.

Если бы Sacred была не обычной, а онлайновой RPG – скорее всего, она выглядела бы именно так.

ФЛЭШ-ВОЗРОЖДЕНИЕ

Слухи о скорой смерти казуальных флэш-игр сильно преувеличены

Иногда я слышу такие разговоры: флэш-игры свое отжили, никому не нужны и вскоре исчезнут из интернета. Друзья, не верьте пересудам. Наоборот, сейчас флэш-забавы переживают ренессанс. Появилось много специализированных развлекательных порталов, они спонсируют разработчиков, и качество игр в последнее время возросло. Подтверждением тому – нынешний выпуск рубрики «Флэш-рояль».

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

RAGDOLL INVADERS

WWW.NEWGROUNDS.COM/PORTAL/VIEW/409147

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	594KB
ОЦЕНКА	4

В Венеции живет талантливый парень **Маттео Гарньери** (Matteo Guarnieri), который зарабатывает на жизнь созданием неплохих игр. Его последнее творение – ***Ragdoll Invaders***, сиквел к небезызвестной ***Ragdoll Avalanche***. В игре ты управляешь маленьким человечком и при помощи мышки можешь перемещать его на экране куда заблагорассудится. При этом человечек дергается во все стороны, руки и ноги болтаются, словно у тряпичной куклы. Он забавно падает на пол, кувыркается, отскакивает от стен. Но суть в другом – на Землю напали инопланетяне! И только смешной человечек может остановить вторжение и спасти планету. К его рукам приделаны два пулемета, и стоит нажать на пробел, как персонаж начинает палить, не прекращая головокружительных кульбитов. Поэтому прицелиться точно практически невозможно. Инопланетяне в свою очередь тоже отстреливаются и легко могут прикончить тряпичного героя. Сумеешь одолеть агрессоров?

Ragdoll Invaders – игра сложная, и одолеет ее только терпеливый.

MASS ATTACK

MASS.ATTACK.FIZZLEBOT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	474KB
ОЦЕНКА	5

Великолепное развлечение для тех, кому необходимо срочно успокоиться. Ведь эта игра требует терпения и выдержки. В Mass Attack представлены две чаши весов. На одну из них сбрасывается несколько круглых гирек. Твоя задача – уравновесить чаши. Для этого, предварительно оценив общий вес гирь, нужно кликнуть мышкой над соседней, пока еще пустой платформой. Чем дольше ты держишь нажатой кнопку, тем крупнее и соответственно тяжелее выйдет металлический шар на острие курсора. Всего можно создать до четырех гирек – их количество уменьшается в зависимости от сложности уровня. Если чаши весов идеально уравновесятся или разница будет совсем незначительной, переходи к следующему заданию. Если нет, придется начинать уровень заново. Вот в принципе и все, что тебе нужно знать о Mass Attack. Возможно, пересказ скучноват, однако игра затягивает. Потом сможешь торговать фруктами на рынке – с весами ты управишься без проблем.

Эта игра научит тебя обращаться с гирями.

MR. MOTHBALL 2: COTTON CARNAGE

WWW.PASTELGAMES.COM/INDEX.PHP?DZIAL=GAME_PLAY&GAME=47

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР:	616KB
ОЦЕНКА:	3

Флэш-экшен ***Mr. MothBall 2: Cotton Carnage*** пришел к нам из Польши. Автор игры раньше делал адвенчуры (серии ***Covert Front*** и ***Submachine***), но недавно решил попробовать свои силы в новом жанре. Получилось в принципе неплохо. Ты играешь за мистера Нафталиновый шарик, который без устали борется с молью. Гадкие насекомые лезут со всех сторон, и наш необычный герой прытко отстреливает их. Управление Нафталиновым шариком осуществляется при помощи мышки, пальба начнется, едва ты нажмешь левую кнопку. Когда мелкая вражина перебита, появляется босс – огромный рой моли, и с ним придется помучиться. Однако после победы игра не окончена – появляется еще один босс, куда более опасный, ведь он хорошо вооружен!

К сожалению, Mr. MothBall 2 не лишена проблем. Мистер Нафталин умеет стрелять только в одну сторону, и зачастую, когда он смотрит направо, а враги летят слева, его довольно сложно развернуть.

Вот он, самый опасный противник в игре.

HOST

WWW.DIVERGE.WS/HOST.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	1207KB
ОЦЕНКА	4

В последние месяцы выходит все больше многопользовательских флэш-игр. ***Host*** – одна из них. Это файтинг, очень примитивный, однако из-за того, что ты сражаешься не с AI, а с живыми оппонентами, время пролетает незаметно.

Все бойцы в Host – мелкие паразиты. Они умеют наносить один удар и кидать во врага взрывчатку. Управление незамысловатое: стрелки курсора отвечают за перемещение героя, пробел – прыжок, S – бросок бомбы, A отвечает за хук и поедание сердец поверженных противников. Да-да, после гибели врага на поле боя остается лишь красный кусок плоти. Съев сердце, твой паразит восстанавливает здоровье, но одновременно увеличивается в размерах, а значит, становится уязвимее.

Борьба на аренах ведется до пяти побед. Играть весело, но все-таки Host не цепляет по-настоящему. Вот если бы ударов было побольше да добавить разных видов бомб, вот тогда бы получился хит.

Чем больше противников ты победишь, тем крупнее твой паразит.

STRATEGY DEFENSE

WWW.CRAZYMONKEYGAMES.COM/STRATEGY-DEFENSE.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	2144KB
ОЦЕНКА	5

Флэш-разработчики не часто радуют нас стратегиями. Оно и понятно – жанр сложный и требует деликатного обращения. Тем приятнее играть в ***Strategy Defense***, весьма достойную пошаговую тактическую стратегию, полностью созданную на flash. Согласно примитивному сюжету жили-были два царства-государства, и началась между ними война, и плохие одолели хороших. Теперь ты должен спасти королевскую семью и победить врага. Геймплей прост: поле боя разделено на квадраты, герой умеет ходить, стрелять из лука, а также использовать магию и разные лекарства. У оружия есть зона действия (обычно 5-6 квадратов вокруг), то же правило касается и всех перемещений. Ты можешь выйти на линию огня, пустить стрелу во вражеского солдата, а потом ждать его ответа. Иногда нужно уничтожить всех на поле битвы, иногда только вожака, а иногда – добраться живым из пункта А в пункт Б. Strategy Defense поначалу проста, однако после пятого уровня становится жарко…

Strategy Defense – красивая, простая и интересная игра.

КРИЗИС В СЕТИ

Лучшие фэн-сайты Crysis

Crysis – самый ожидаемый проект года, ничего не попишешь. Материалы о нем найдутся на главных страницах ведущих игровых порталов. И пока миллионы геймеров с жадностью ловили каждое слово разработчиков и разглядывали с придыханием каждый новый ролик из игры, некоторые энтузиасты собирали всю «кризисную» информацию на собственных сайтах. Как всегда, мы отобрали пятерку лучших.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

ИНФОРМАЦИОННЫЙ КРИЗИС

TOTALCRYSIS.RU

Разнообразие	4.0
Наполнение	2.5
Удобство	4.0
Общая оценка	3.0

Удивление и легкое разочарование – единственные чувства, которые возникают после знакомства с отечественным сайтом **totalcrysis.ru**. Невозможно понять, почему на этом симпатичном и удобном ресурсе так мало нужной информации. Лента новостей обновляется почти ежедневно, однако раздел статей может похвастаться лишь парой материалов технического характера да несколькими интервью. Файловый архив выглядит не лучше: полтора десятка видео (ссылки на **YouTube**), порядка двадцати карт, несколько дополнительных текстур для игровых моделей… Тем не менее «Тотальный кризис» попал в наш хит-парад благодаря страничкам с детальным описанием оружия и нанокостюма главного героя. Проект новый (запущен после выхода демоверсии ***Crysis***), и надеемся, он будет развиваться такими же стремительными темпами, как и сейчас.

Наиболее ценные материалы сайта – описание нанокостюма и оружия.

ОБЗОР ПРЕССЫ

SHADOWOFSTALKER.JINO.RU

Разнообразие	3.0
Наполнение	3.5
Удобство	4.0
Общая оценка	3.5

Неплохой русскоязычный ресурс – впрочем, не без изъянов. После первого же посещения **shadowofstalker.jino.ru** хочется поскорее закрыть окошко браузера: темная цветовая гамма, мелкие меню и блок контекстной рекламы, расположенный в шапке сайта, – далеко не лучшие дизайнерские решения. А практически полное отсутствие игровых файлов отпугивает еще больше. К счастью, эти недостатки сглаживаются неплохой подборкой статей в соответствующем разделе. Часть публикаций принадлежит перу создателей портала, но в основном там представлены превью и интервью, взятые из сторонних СМИ. Иностранные материалы прилежно переведены на русский язык. Огорчает одно – список статей давно не обновлялся. Кстати, с названием портала мы не ошиблись. Просто его авторы обожают не только ***Crysis***, но и ***S.T.A.L.K.E.R.*** Переключатель между разделами обеих игр находится в правом верхнем углу.

Раздел «Популярное» поможет найти наиболее важные и востребованные публикации.

СВОИМИ РУКАМИ

WWW.CRYMOD.COM

Разнообразие	2.5
Наполнение	4.5
Удобство	2.5
Общая оценка	3.5

Название сайта говорит само за себя – **www.crymod.com** посвящен самоделкиным, которые жаждут сотворить собственный мод для ***Crysis***. Ну или хотя бы нарисовать новую модель автомата. Ресурс представляет собой обыкновенный форум (как следствие, дизайн и удобство – ниже среднего), где пользователи обмениваются опытом в тематических ветках: редактор Sandbox 2, моддинг, модели и анимация, скрипты и программирование. Свой «мастер-класс» можно разместить в любом виде, хоть в формате видеоролика. В разделе Downloads ты обнаружишь пользовательские карты, модели, скрипты и модификации. Правда, на момент написания статьи там было не так уж много материалов. Учти, на Crymod общаются по-английски, поэтому без хорошего знания языка тут не обойтись. Как ни крути, а перед нами лучший в своем роде сайт. Хотя бы потому, что у него почти нет конкурентов.

Модостроители делятся друг с другом опытом в разделе Tutorials.

НЕМНОГО ЭКСКЛЮЗИВА

WWW.CRYSIS-ONLINE.COM

Разнообразие	3.5
Наполнение	4.0
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

Одни фэн-сайты собирают информацию по всему интернету, другие сами ее создают. Как, например, Crysis Online. Средний по всем параметрам ресурс порадовал нас подборкой уникальных статей. Авторы CO не поленились взять несколько интервью у разработчиков ***Crysis***. Что особенно похвально – по ходу беседы они задавали весьма любопытные и оригинальные вопросы. Приятно видеть эксклюзивные материалы, а не одно и то же содержимое, кочующее с сайта на сайт. В остальном все вполне на уровне, разве что описание игры чересчур лаконично. Не премини заглянуть в раздел Wallpapers, где помимо официальных обоев для рабочего стола представлены фанатские творения. Причем весьма высокого качества – до некоторых шедевров художникам из **Crytek** еще ой как далеко. Вообще, на этом сайте собрана лучшая подборка графических материалов по игре.

На Crysis Online опубликована подборка эксклюзивных статей.

ЗНАНИЯ - СИЛА

WWW.INCRYSIS.COM

Разнообразие	4.0
Наполнение	4.5
Удобство	5.0
Общая оценка	4.5

За кажущейся простотой **www.incrysis.com** скрывается лучшая база данных по ***Crysis***. Да, почти все разделы сайта иначе как ущербными не назовешь: описание игры состоит всего из трех абзацев; качать, кроме видеороликов, здесь нечего; в ленте новостей просто перепечатаны официальные анонсы… Поначалу воспринимаешь сей ресурс как примитивную поделку. Однако энциклопедия мира игры, выполненная в традиционном формате «Википедии», заслуживает высших похвал. В ней представлено практически все: от ключевых персонажей до технических аспектов движка CryEngine 2. Особого внимания заслуживает страница с описанием популярных модификаций Crysis. Более полной, структурированной и исчерпывающей информации ты не найдешь ни на одном другом фэн-сайте. А вот игровые файлы следует искать в ином месте.

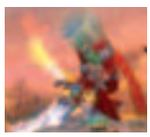
В энциклопедии сайта есть вся необходимая информация по игре.

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Место сбора рейда – крохотная комнатка, где даже потанцевать толком не удается.

Путь к Войду охраняют роботы, с которыми лучше не шалить: они не только прерывают магические атаки, но и наносят жуткое количество урона.

WORLD OF WARCRAFT
В ОЖИДАНИИ ШТОРМА



СТАТУС ОПЫТНЫЙ РЕЙДЕР TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ TEMPEST KEEP

Когда-то Цитадель бури (Tempest Keep) принадлежала народу наару – огромным светящимся существам, одного из которых ты видел в Шаттрате в самом центре города. Цитадель построена по всем канонам архитектуры наару: чистая энергия пронизывает каждый ее уголок, дизайн исполнен в ярких тонах. И даже когда Каэльтас Санстрайдер (Kael'thas Sunstrider) занял пустующую крепость, он не смог разрушить комнаты до неузнаваемости.

Цитадель бурь состоит из трех островков (Botanica, Mechanar и Arkatraz – три обычных инстанса) и огромного главного замка The Eye – рейдового инстанса на двадцать пять человек. Правда, для большинства понятия The Eye и TK уже давно стали синонимами. Это четыре большие комнаты, соединенные коридорами. В каждом помещении царствует босс, которого защищают верные слуги. В коридорах тоже снуют враги, от которых необходимо избавиться, чтобы пройти дальше.

ТРОЕ В ЦИТАДЕЛИ, НЕ СЧИТАЯ ПРИНЦА

Считается, что по сложности цитадель Бурь примерно равна пещерам Змеиного храма. Однако большинство гильдий предпочитают сначала разобраться с леди Вашь (Lady Vashj), а уже затем осваивать TK. Это связано с тем, что Каэльтас Санстрайдер, по мнению большинства, считается самым сложным боссом в игре. На подготовку к схватке и убийство этого крепыша у обычного рейда уйдет больше времени, чем на победу над любым другим противником в ***World of Warcraft***.

От входа до первой развилки тебе встретятся отряды из нескольких типов кровавых эльфов – паладины, воины, маги и охотники. Также придется прикончить «птичек» – довольно мощных монстров, способных высосать всю ману у лекарей.

Неопытные гильдии идут сразу на Войда (Void Reaver), поскольку он довольно слаб, и многие команды потрошат его еще до того, как увидят леди Вашь. Но пользователи со стажем начинают с Алара (Al'ar the Phoenix God), который летает в первой комнате. С большой «птичкой» придется повозиться: необходимы четыре «танка», отдельная группа киллеров для маленьких фениксов, постоянно появляющихся перед рейдом, и умело действующие лекари.

Путь на запад ведет к Войду. Его охраняют роботы, техники и мелкие демоны Легиона. Всем группам, кроме бойцов (воинов и разбойников), придется кружить вокруг него, из-за чего на первых порах возникает суматоха, и, как следствие, команда гибнет. На

Пробный камень. Не каждому «танку» удается справиться с инженером Телоникусом.

Самое обидное – умереть в разгар схватки. Особенно если бой длится десять минут.

Шаманы против Каэля: кто кого перекричит.

Чтобы попасть в The Black Temple (Черный храм), нужно выполнить задание: переодеться в ушастого дренея и убить Алара.

Весь рейд погиб из-за того, что «танк» перепутал нашего варлока и босса...

убийство босса есть целых десять минут, опытные группы справляются за семь-восемь.

Вернувшись в комнату Алара, прогуляйтесь на восток. Там живет Высший Астромансер Соларион (High Astromancer Solarian). По пути к ней придется завалить немало адептов арканной магии, так что здесь тебе помогут маги и варлоки, поражающие нескольких врагов разом (AoE). Сама Солярка – это очень милая девушка в изящном костюме. Она отмечает рейдеров страшным заклинанием, ослабляющим защиту от аркана, вызывает орды приспешников (и тут опять же поможет AoE). Чувствуя близкую смерть, она превращается в демоническое существо, владеющее магией теней.

ГЛАВНЫЙ ДРУГ КРОВАВЫХ ЭЛЬФОВ

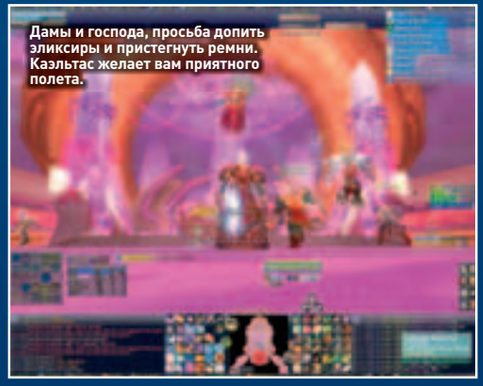
Итак, веселая троица побеждена, путь к хозяину замка открыт. Справившись с остатками защитников Цитадели, рейд выходит прямиком к Каэльтасу Санстрайдеру. Этот бой по праву считается самым сложным: он состоит из пяти (!) фаз.

1. Поочередно выходят четыре помощника Принца: воин Таладред, паладин Сангвинар, волшебница Каперниан и инженер Телоникус. К каждому, разумеется, нужен особый подход.
2. Вокруг принца появляются семь оживших предметов: посох, лук, двуручный топор, булава, пара мечей, пара кинжалов и щит.
3. Каэль оживляет своих помощников, но теперь их всех придется убивать практически одновременно.
4. Принц вызывает маленьких фениксов и периодически стреляет молниями в рейд (это не считая того, что он еще и отбивается от воинов).
5. Каэль раз в минуту подбрасывает рейд в воздух, продолжая вызывать фениксов и разить обидчиков молниями.

Вряд ли хоть в одной другой MMORPG есть аналогичный по сложности и зрелищности бой. Расхожее мнение о том, что рейд, убивший Каэля, уже точно не развалится и продолжит усиливаться, имеет под собой крепкую основу. Так что дерзай, приятель. Если справился – считай, умеешь отлично работать в команде. **PCG**

БЛАГОРОДНЫЙ ПРИНЦ КРОВИ

Когда будущие кровавые эльфы, разрозненные и разбитые слугами принца Артаса, объединились после поражения, их возглавил принц Каэльтас, великий маг Кирин Тора и наследник тысячелетней династии Санстрайдеров (Sunstrider). Новой родиной кровавых эльфов стал Silvermoon, располагающийся на месте руин эльфийского города Кель'Талас. Каэль, взяв небольшое войско, отправился в путешествие в поисках лучшей судьбы для своего народа. Он многое пережил – познакомился с леди Вашь, побывал в тюрьме, убивал врагов и даже друзей, служил Иллидану, но всегда помнил о главной цели. Заняв цитадель Бури, он начал подготовку к созданию Источника и объединению разрозненных кровавых эльфов. Тут-то на него и напали враги.


Дамы и господа, просьба допить эликсиры и пристегнуть ремни. Каэльтас желает вам приятного полета.

Все на местах, заклинания подготовлены... А где же враги?

Этот скриншот чем-то напоминает кадр из аниме, не находишь?

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБИНЧИК

Не смущайся, на этом сервере пока что все новички.

Ни секунды покоя – нападают со всех сторон.

А вот и мои любимчики – грибы-жадобцы.

ПИРАТИЯ

ДНЕВНИК ФЛИБУСТЬЕРА «ПИРАТ НА РУССКИЙ ЛАД»

СТАТУС **ЗНАХАРКА ФИЛЛИС, 43-Й УРОВЕНЬ**

ДИСЛОКАЦИЯ **АСКАРОН, ОКРАИНЫ СЕРЕБРЯНОГО ГОРОДА**

Поговорка «за границей хорошо, а дома лучше» отражает истину. Чем бы ни прельщал игроков американский *Tales of Pirates* и какие бы высокоуровневые персонажи в нем ни были, всегда приятно создать героя на русском сервере, прокачаться вдвое быстрее обычного и ко всему прочему полюбопытствовать, как назвали русские локализаторы хорошо знакомых тебе монстров. В середине ноября начался-таки долгожданный открытый бета-тест «Пиратии» – русской версии игры.

«ПИРАТИЯ» ПО-РУССКИ

Несмотря на то что на американском сервере у меня уже был персонаж сорок пятого уровня и открывалась отличная перспектива вступить в какую-нибудь гильдию (возможность появляется только по достижении сорокового уровня), любопытство все-таки взяло верх. Было интересно узнать, какая она, русская ***«Пиратия»***, и сколько человек можно в ней встретить. Оказалось, пиратская романтика чрезвычайно популярна. На момент моего прихода в Серебряный город (именно его я выбрал в качестве стартовой локации в этот раз) у центрального фонтана шатались примерно тридцать неофитов. Оно и понятно: настали зимние холода, на прогулку просто так не выберешься, походы в кафе и кино стоят денег, а в бесплатной «Пиратии» – лето круглый год. В общем, я решил попытать счастья в русской версии и не ошибся – на только что открывшемся сервере всех игроков ждали двойные рейты, означающие, что каждый пришедший в игру новичок прокачивается вдвое быстрее обычного. Когда буквально за двадцать минут мне удалось дорасти до восьмого уровня, я понял, что достигнуть сороко-

Филлис в отличие от других персонажей всегда сидит, изящно согнув длинные ноги.

Красив и богат заколдованный лес!

На этих милых черепашек рука не поднимается.

Мне, пожалуйста, «цезарь» с креветками и зеленый чай без сахара.

Опять бар? Так и напиться недолго!

вого я смогу за 4–6 часов – то есть посидев за «Пиратией» два вечера.

ВЕСТИ С МОРЕЙ

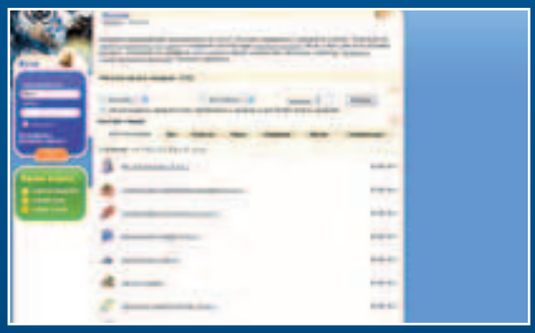
Клиент игры можно скачать с официального сайта **piratia.ru**. Весит он 430 Мб, что для подобных онлайновых игр немного. К тому же **«Нивал»** запустил проект версии 1.35, потому уже на начальном уровне у меня появился дополнительный мешок, существенно увеличивший вместимость моего скромного инвентаря. Такой подарок был кстати: на стадии первичного накопления капитала необходимо использовать любую возможность заработка и подбирать буквально все, что попадется под ноги, чтобы потом выгодно продать. Порадовали свежие навыки: отныне нам доступно поварское дело (умение готовить еду и различные микстуры) плюс возможность превращать бесполезные предметы в полезные. К перечисленному прибавилось ремесло, позволяющее создавать необычные предметы, а также долгожданный крафтинг: теперь можно собственноручно изготовить отличную экипировку и своему герою, и на продажу. Специально для любителей ***Diablo*** в версии 1.35 есть черный рынок – место случайных вещей. Кроме того, появилось множество приятных мелочей вроде награды, которая дается за помощь новичкам, и системы наставников, позволяющей набирать положительную репутацию. Как обычно, новая версия обогатилась незначительными, но необходимыми деталями, повышающими комфортность игры.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Серьезных ошибок в переводе я не заметил. Есть шероховатости: в некоторых местах появляются тексты на английском, но локализаторы обещают устранить недостаток ближайшим патчем. По непонятным причинам создатели русской версии оставили мелкий и очень неудобный шрифт в интерфейсе и квестах. Очевидно, что иероглифы компактнее богатой русской письменности и разместить три-четыре китайских символа в маленьком диалоговом окошке гораздо проще,

МАГАЗИН УДИВИТЕЛЬНЫХ ВЕЩЕЙ

«Пиратия» – первая игра в отечественном интернет-пространстве, работающая по условно бесплатной модели. Денег у тебя никто и ни за что не просит: знай себе бесплатно скачивай игру и забудь о ежемесячной подписке. Однако ты всегда можешь улучшить своего персонажа. Купить фею, которая будет сопровождать тебя во всех путешествиях и даже помогать в боях. А также специальный корм для нее – ведь настоящие феи питаются только нектаром и амброзией. В магазине можно приобрести специальные составляющие, которые позволят изменить прическу или перекрасить волосы. Там же продается сумка, увеличивающая количество слотов в инвентаре. Одна из самых ценных вещей в ассортименте магазина - «Ягода двойной экспы». Она в разы увеличивает уровень прокачки, хотя и действует лишь пятнадцать минут. Предмет полезный, особенно для тех, у кого нет времени, или для желающих поскорее купить корабль, поучаствовать в PvP-сражениях или вступить в гильдию.



У этой таверны происходят все городские драки.

А вот и управляющая ареной, которая выдает билеты в «бойцовский клуб».

Герои сражаются с монстрами, стражнику не терпится что-то сказать, а я просто сижу у костра. Столько событий на одной маленькой поляне!

Мир игры – как азиатская сказка, ставшая реальностью.

чем текст из двух абзацев. Но переводчики могли бы сократить текст и облегчить участь игроков.

Зато порадовал перевод уже знакомых монстров и названий квестов. Так, было приятно, когда в окрестностях Аргента, ой, простите, Серебряного города, мне встретился гриб-жадобец. Или когда ребята в чате рассказали, что получили квест под названием «Вшивая снегурка». Отдельной строкой хочется упомянуть задание, которое каждый желающий может получить в Серебряной столице. Суть дела – в охоте на лосей. Однако текст задания начинается следующим образом: «Я так люблю слушать, как стонут умирающие лоси» .

ПОПУЛЯРНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ

Одними из самых популярных забав на русском сервере являются городские PvP-бои. На американском сервере я этим не интересовался, однако сейчас вижу в мировом чате вопрос: что нужно сделать, чтобы сразиться с другим персонажем? На деле все просто: существуют так называемые битвы на арене, доступные всем игрокам выше пятнадцатого уровня. Битвы могут быть дуэльными и командными. Сначала игрок должен приобрести право на участие. Для этого необходимо иметь на счету 50 тысяч золотых, которые, кстати сказать, к пятнадцатому уровню заработать довольно сложно. Но мне было не жаль накопленных сбережений. По координатам 2210/2893 я нашел Управляющего ареной, у которого и купил специальный билет. Вызывать игроков на дуэль можно только вблизи Управляющего – таковы правила игры. При этом он торгует билетами на крыльце местного «Салона-бара». Получается, все драки совершаются вблизи злачного портового заведения! При взаимном согласии обе стороны переносятся на специальную арену, невидимую другим игрокам. В честной схватке атакуемая мной девочка Ами геройски погибла. Судя по сведениям из мировых чатов, количество отваги, полученной в результате дуэли, зависит от уровня персонажей, участвовавших в драке. В битвах «партия на партию» выигравшей стороне добавляются специальные очки, которые можно обменять у того же Управляющего ареной на очки отваги. А уже их можно обменять на опыт или золото у специального торговца в области «Небеса». Она располагается по координатам 1752/ 908, поэтому мне до него пока далеко. До новых встреч на страницах «Дневника»! **PCG**

Эта троица явно соскучилась по приключениям!

С деревцем все в порядке, просто оно украшено по случаю праздника.

М-да, зрелище не для эпилептиков.

Rambler

(game)land представляет:

ENTHUSIAST INTERNET AWARD

ENTHUSIAST INTERNET AWARD
Конкурс web-проектов
среди энтузиастов

КОНКУРС ОТ МЕДИАКОМПАНИИ GAMELAND
Первый в России конкурс среди энтузиастов, создавших лучшие web-проекты и итернет community, посвященные своим увлечениям.

Мы собираем не просто людей, чем-то увлеченных и готовых получать информацию о своем увлечении, а энтузиастов, создающих собственные медийные проекты, рассказывающие об их увлечениях.
Участие в конкурсе – не просто возможность рассказать о своем увлечении широкому кругу людей, но и показать свой талант креатора, дизайнера и web-разработчика.
Одним словом, это конкурс для тех, чье кредо по жизни – делаешь то, что нравится и нравится то, что делаешь!

ПЕРВАЯ ПРЕМИЯ КОНКУРСА – $25 000!

Подробную информацию о конкурсе читай на www.eaward.ru

SAMSUNG
Официальный спонсор категории Gaming мониторы Samsung

OPEL
Официальный спонсор категории Тренды Opel Corsa.

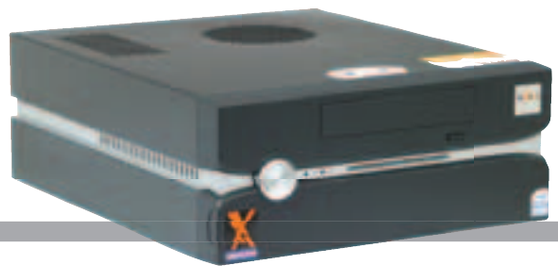
Panasonic
ideas for life
Официальный спонсор категории **Мотор** автомобильная электроника Panasonic

РАЗГОН ЗА ДЕНЬГИ

Киберспортсмены при большом желании могут зарабатывать на жизнь фрагами и обеспечивать себе безбедную жизнь. А вот оверклокерам сложнее – где это видано, чтобы за результаты, достигнутые при разгоне систем, процессоров и видеокарт, выплачивали деньги! Оказывается, об этом позаботилась компания **Foxconn**. На днях было объявлено о начале выплаты стипендий *Quantum Force*. В рамках этой программы планируется поощрять подающих надежды оверклокеров деньгами или оборудованием. Соискатели могут оставить свое резюме уже сейчас на сайте **www.quantum-force.net**. Участники программы получат возможность не только повысить свой материальный уровень, но и производить тестирование будущих продуктов серии *Quantum Force*, а также вносить коррективы в планы разработчиков. Действительно ли собирается Foxconn облагодетельствовать какое-то количество энтузиастов со всего мира, или просто пытается завоевать расположение покупателей, сказать пока сложно.

В ЦЕНТРЕ ВСЕЛЕННОЙ

Основным спросом пользуются компьютерные системы, предназначенные либо для игр, либо для офисного применения. Приобрести многофункциональный медиацентр слишком накладно. Подобного рода решения находятся в ценовом диапазоне от $1500. Сотрудники компании «Ф-Центр» предложили рынку принципиально новый продукт, сочетающий высокую оснащенность и готовность к работе с широким спектром приложений, с элегантным дизайном и революционно низкой для данного класса ценой. Медиацентр Flextron Universe предлагает пользователю все возможности, предусмотренные операционной системой Microsoft Windows Vista Home Premium: интерфейс Aero, просмотр и запись CD/DVD и TV-программ с функцией Time Shift, прослушивание музыки и радиопередач, хранение домашних фото и видеоархивов, доступ к сети интернет. Всеми функциями можно управлять с пульта ДУ, входящего в комплект поставки. Благодаря использованию графического ускорителя на базе Radeon 2600XT медиацентр Flextron Universe обеспечивает комфортную скорость современных игр на наиболее распространенных ЖК/плазменных телевизорах HD-Ready с разрешением 1366x768, что позволяет насладиться всеми оттенками любимой игры на широком экране со звуком 7.1. Стоимость такого компьютера – $790.



НА КОВЕР!

Компания **NOVA** анонсировала технологичный коврик *Raider*, разработанный специально для геймеров. Новинка поставляется вместе с бонусными дисками демоверсий игр ***Lineage II*** и ***Guild Wars Factions***. Представители компании заверяют, что чувствительный порожек для интуитивной центровки мыши на коврике и микропористая основа с вакуумным эффектом для четкой фиксации движения способствуют более точному позиционированию курсора, что особенно важно для геймеров. Также данные параметры берегут заряд батареек. Так ли это на самом деле, мы сможем проверить уже в скором времени.

ВСЕ СВОЕ НОШУ С СОБОЙ!

Специально для геймеров выпускают великое множество аксессуаров, но сумка в продаже появилась впервые! По сути Cyber Snipa LAN Bag – это скромных размеров портфель с наплечным ремнем, в который можно поместить далеко не скромное количество разного рода гэджетов. На ум приходят ноутбук с блоком питания, контроллер с джойстиком, клавиатура (под нее предусмотрено специальное отделение), переходники, флешки и, конечно же, несколько десятков компакт-дисков. При желании в сумку можно положить «винт». Его сохранность гарантируют сверхпрочная ткань и жесткий каркас.

ПО ПОЛНОЙ ПРОГРАММЕ

До выхода в продажу 24-дюймового Full HD ЖК-монитора *G416* от **Envision Peripherals** осталось совсем чуть-чуть. Его особенность – цена $450. Секрет в недорогой TN-матрице с разрешением 1920x1200 точек. Ожидается, что монитор оснастят DVI-входом, переходник же на *HDMI* пользователь найдет в комплекте. Значение яркости составляет 400 нит, контрастности – 3000:1, время отклика 5 мс. В целом все параметры приемлемы, и для геймеров такая модель будет в самый раз.

ПРЕМЬЕРА RADEON HD 3000

Признаться, видеокарты семейств *Radeon HD 2400*, *Radeon HD 2600* и *Radeon HD* 2900 вышли не очень удачными. При равной стоимости они очень часто проигрывали в производительности аналогичным картам марки **NVIDIA**. Именно поэтому **AMD** предприняла попытку выйти вперед с помощью новейших разработок, а именно линейки графических чипов *Radeon HD 3000*. Новинка поддерживает унифицированную шейдерную архитектуру, *Shader Model 4.0* и ожидаемый в скором времени *DirectX 10.1*. Платы новоявленного стандарта подключаются по современному интерфейсу *PCI-Express 2.0*. Архитектура использует 320 потоковых процессоров и 512-битный контроллер памяти с кольцевой шиной от предыдущих моделей Radeon HD 2900 вместе с устройствами обсчета изображений и программируемой опцией построения мозаичных структур.

Графические процессоры серии Radeon HD 3000 теперь производятся на основе технологии 55 нм. Новая функция, получившая название *ATI PowerPlay*, активно снижает энергопотребление в зависимости от нагрузки.

Первыми в продаже появятся адаптеры производства ***Sapphire***: *HD 3870* и *HD 3850*. Старшая оснащена 512 Мбайт памяти *GDDR4* с частотой 1125 МГц. Ее процессор обладает тактовой частотой 775 МГц. Интересно, что младшая модель отличается лишь пониженными частотами и памятью. У такой платы частота памяти *GDDR3* в объеме 256 Мбайт эквивалентна 900 МГц.

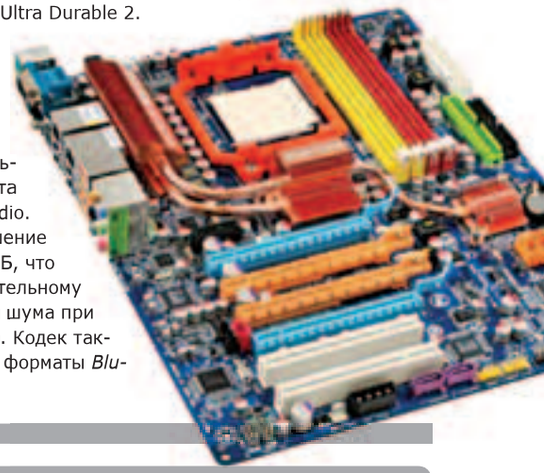
CORE 2 DUO ОТПРАВИТСЯ НА СВАЛКУ ИСТОРИИ

Официально объявлено: некоторые модели процессоров *Core 2 Duo* и Core 2 Extreme снимут с производства. Причина в смещении интереса покупателей в сторону более производительных и современных кристаллов. Поставки OEM-версий процессоров продолжатся до 8 мая 2009 года. Однако, поскольку заказы прекратятся уже 7 марта 2008 года, вполне возможен вариант пустующих складов. Отмена поставок BOX-продуктов намечена на 6 июня 2008 года. В старички производитель записал следующие модели: *Core 2 Duo X6800*, *Core 2 Duo E6700*, *Core 2 Duo E6600*, *Core 2 Duo E6420*, *Core 2 Duo E6320* и *Core 2 Duo E6300*.

НОВИНКИ ОТ GIGABYTE

Компания **Gigabyte** представила системные платы *GA-MA790FX-DQ6 и GA-MA790FX-DS5*. Новинки выполнены на базе высокопроизводительного чипсета *AMD 790FX* и поддерживающих новое поколение многоядерных процессоров *AMD Phenom*. Материнские платы этой серии оборудованы разъемом *AM2+*, реализуют технологию *HyperTransport 3.0* и позволяют работать видеокартам в режиме *ATI CrossFireX*.

Модель GA-MA790FX-DQ6 поддерживает работу двух слотов PCI Express 2.0 в режиме x16 или четырех слотов PCI Express 2.0 в режиме x8, а модель GA-MA790FX-DS5 – двух слотов PCI Express 2.0 x16. Наличие двух Gigabit Ethernet-адаптеров с функцией *Teaming* на плате GA-MA790FX-DQ6 обеспечивает возможность объединения двух сетевых соединений в общий канал с удвоенной пропускной способностью при меньшей загрузке процессора. Обе платы также поддерживают технологию Ultra Durable 2.



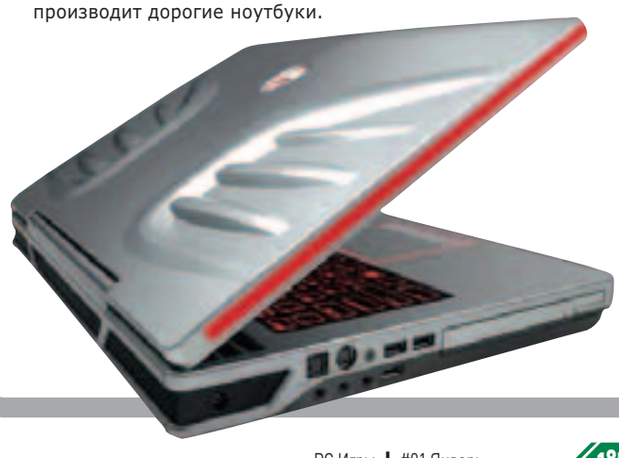
Не забыли и про встроенный кодек *Realtek ALC889A*, способный воспроизводить 7.1+2-канальный звук стандарта High-Definition Audio. Он имеет соотношение сигнал/шум 106 дБ, что приводит к значительному снижению уровня шума при передаче сигнала. Кодек также поддерживает форматы *Blu-ray* и *HD-DVD*.

«ПАПСКИЕ» НОУТБУКИ

В полку игровых лэптопов прибыло. На днях в продаже появятся два новых решения: *Alienware Area-51 m15x* и *Alienware Area-51 m17x*. Главной их особенностью можно считать использование новейшего видеоадаптера *GeForce 8800M GTX* (500 МГц/1600 МГц ядро/память, 96 потоковых процессоров), а модификация *m17x* может иметь даже SLI-конфигурацию!

Обе модели построены на базе процессора *Intel Core 2 Duo Extreme*, несут на борту до 4 Гбайт оперативной памяти (667 МГц, DDR2), поддерживают HD-аудио, FireWire 800, USB 2.0, гигабитный LAN и Wi-Fi.

Размер экрана зависит от модели: у варианта **m15x** он равен 15 дюймам, а у **m17x** – 17 дюймам. Ожидается, что новинки будут доступны в первом квартале 2008 года. Конечно, не стоит ждать какого-то чуда с ценой – компания **Alienware** производит дорогие ноутбуки.



Текст: Евгений Попов

На экране

Тест мониторов с диагональю 22”

Жидкокристаллические дисплеи вошли в нашу жизнь, потеснив бесконечно устаревшие ЭЛТ. Первое, чем различаются мониторы, – тип матрицы. Разница между ними обусловлена расположением кристаллов и особенностями прохождения света через них. Недорогие модели, в том числе широкоформатные, используют технологию TN. В связи с этим было бы грешно не рассмотреть наиболее интересные дисплеи с использованием TN-матриц. Чтобы сравнить их, мы пришли в магазин и взяли все доступные широкоэкранные решения с диагональю 22 дюйма.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

BENQ FP222W
DELL E228WFP
LG FLATRON L226WT
IIYAMA PROLITE E2200WS-B1
NEC MULTISYNC LCD225WXM
SAMSUNG SYNCMASTER 226CW

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Достаточно сложно определить качество дисплея бытовым методом. Однако возможно максимально упростить систему тестирования. Мы использовали калибратор компании Pantone под названием Eye One Display 2, а также пару утилит для определения параметров рассматриваемых моделей: BasICColor Display 2 и PassMark MonitorTest 2.2. Таким образом, определялись яркость, контрастность, уровень черного, а также цветопередача DeltaE как до, так и после калибровки дисплеев. Все результаты были сведены в тестовую таблицу. Тем не менее выводы делались не только на основе экспериментальных данных. При тестировании учитывались внешний вид, качество сборки и функциональность мониторов.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

Научный мир узнал о жидких кристаллах благодаря Фридриху Райнитцеру, ботанику из Австрии, который обнаружил весьма интересную субстанцию в процессе исследования холестеринов в тканях растений. Вещество при нагревании более 145 °C темнело, обретало вязкость, но сохраняло структуру кристаллической решетки. И только при достижении определенного температурного порога переходило полностью в жидкое состояние. Впоследствии немецкий физик Отто Леманн установил, что это вещество обладает теми же оптическими и электромагнитными свойствами, что и кристалл. Техническое применение открытию нашли сотрудники американской корпорации **Radio Corporation of America**, представив в 70-х годах прошлого столетия монохромный дисплей, работающий благодаря искусственной модели жидких кристаллов. Жидкокристаллические матрицы функционируют в силу принципа поляризации, известного каждому школьнику из курса общей физики. Дневной свет не является поляризованным, то есть амплитуды его волн лежат в различных плоскостях. Однако в природе существуют материалы, способные пропускать свет только с одной плоскости. Такие материалы называются поляризационными фильтрами. Если пару подобных фильтров, плоскости поляризации которых располагаются под углом 90°, разместить таким образом, что появится возможность изменять угол между ними, то можно будет задавать яркость выходного пучка. Так в первом приближении и работает ЖК-матрица. Если говорить о цветопередаче, то в матрицах каждый пиксель формируется по традиционной цветовой схеме RGB (red, green, blue), заданной точками соответствующего цвета. Каждая точка либо включена, либо нет. Если работают все точки, то наблюдатель видит белый цвет.

ЧТО ТАКОЕ TN?

Технологию производства матриц под названием TN (Twisted Nematic) можно считать самой первой и наиболее простой. За некоторыми изменениями она используется и по сей день. Впервые дисплей с матрицей TN был представлен в 1973 году. Нематические кристаллы в такой матрице выстраиваются друг за другом подобно солдатам в колонне, а их организация является некоторым подобием спирали. В под-

SAMSUNG SYNCMASTER 226CW

ТИП МАТРИЦЫ:	TN
ДИАГОНАЛЬ:	22
РАЗРЕШЕНИЕ:	1680x1050 точек
СООТНОШЕНИЕ СТОРОН:	16:10
ВРЕМЯ ОТКЛИКА:	2 мс
КОНТРАСТ:	1000:1
ЯРКОСТЬ:	300 кд/м²
УГЛЫ ОБЗОРА:	160/160
ИНТЕРФЕЙС:	DVI, D-Sub

Монитор *Samsung SyncMaster 226CW* является модифицированной версией модели с постфиксом BW. Многие производители выбирают тактику подобного рода. Сначала выпускается тестовая, базовая модель, а спустя некоторое время – полновесный продукт с усовершенствованными характеристиками. От того же *Samsung SyncMaster 226BW* протестированный дисплей отличается в первую очередь увеличенным цветовым охватом. Если говорить о внешнем виде, то здесь фактически ничего не изменилось. Производитель собрал Samsung SyncMaster 226CW в старом корпусе из глянцевого пластика черного цвета. На задней панели представлены цифровой и аналоговый выходы. Клавиши управления предусмотрены на нижней грани корпуса. На лицевой панели каждой кнопке присвоено название, чтобы у пользователя не возникло путаницы при настройке. Приличных размеров клавиша питания подсвечивается синим. При выключении ПК дисплей уходит в спящий режим, а диод начинает мигать, что многим может не понравиться. Меню достаточно простое и интуитивно понятное. Необходимые параметры выделены пиктограммами. При этом в меню можно выбрать уровень обработки изображения: контрастная передача, мягкие цвета или ручная настройка.

BENQ FP222W

ТИП МАТРИЦЫ:	TN
ДИАГОНАЛЬ:	22
РАЗРЕШЕНИЕ:	1680x1050 точек
СООТНОШЕНИЕ СТОРОН:	16:10
ВРЕМЯ ОТКЛИКА:	5 мс
КОНТРАСТ:	700:1
ЯРКОСТЬ:	300 кд/м²
УГЛЫ ОБЗОРА:	170/160
ИНТЕРФЕЙС:	D-Sub, DVI

Компания **Benq** не возлагает особых надежд на технологию TN, поэтому большинство решений с такими матрицами относятся к бюджетному сегменту. И модель *Benq FP222W* не исключение. Стоит обратить внимание на тот факт, что производители предпочитают не выпускать дисплеи 22" с высоким временем отклика, хотя технология TN может позволить и это. Речь, естественно, идет о выгоде – хотите больших возможностей, платите больше денег. Если говорить о мониторе Benq FP222W, то паспортное время 5 мс означает невысокий уровень быстродействия. Интересно также, что все дисплеи в этом обзоре, за исключением модели от **Samsung**, обладают точно таким же временем. Высокий угол обзора обусловлен смягчением требований для TN. Для матриц подобного типа измерение происходит по падению контрастности до 5:1. Для других типов определение угла обзора производится по падению до 10:1. Сам дисплей звезд с неба не хватает, но отличается неплохой ценой, высокой контрастностью и наличием *DVI*-разъема. Прототип Benq FP222W, а именно *Benq FP222Wa*, ничем не отличается от модели, представленной в обзоре, кроме того, что имеет цифровой интерфейс. Отметим также отличное цветное настроечное меню – одно из лучших.

ложках из стекла борозды расположены таким образом, чтобы первый кристалл в спирали всегда был расположен в одной плоскости. Следующие за ним кристаллы ложатся на спираль, пока последний не оказывается в бороздке на второй подложке – под углом 90° к первой. Каждый конец такой спирали оснащен электродом. Благодаря им кристаллы могут изменять свое положение, а значит, может меняться цвет и изображение. Если подать на электроды напряжение, то спираль сожмется, а при отсутствии оного ось поляризации света встанет таким образом, чтобы свет мог беспрепятственно пройти насквозь. Чтобы получить оттенки, следует на определенную величину изменить напряжение, и свет будет проходить не полностью. К особенностям TN следует отнести нечеткое формирование оттенков, что можно считать минусом технологии. Но это не единственный недостаток. Первые TN-матрицы отличались небольшим углом обзора. Проблема решилась путем накладывания специальной пленки на поверхность матрицы. Результат получил название *TN+Film*. Такие матрицы используются до сих пор в современных моделях дисплеев. Существуют также модификации *STN* (Super Twisted Nematic) и *DSTN* (Dual-Scan Twisted Nematic) от компании **Sharp**. Но они не слишком хорошо зарекомендовали себя, поэтому не получили широкого распространения. Стоит отметить, что до сих пор ни одной компании не удалось решить проблему низкой контрастности. К плюсам рассматриваемой матрицы можно отнести высокую скорость переключения ячеек, а также низкую стоимость.

В РЕЗУЛЬТАТЕ

В первую очередь следует признать, что компания Samsung не теряет навыков и до сих пор производит качественные и востребованные решения. Благодаря высокому времени отклика и потрясающей цветопередаче награда «Выбор редакции» достается именно Samsung SyncMaster 226CW.

Выбрать «Лучшую покупку» из всего ассортимента было достаточно сложно. На это звание номинировалось сразу несколько дисплеев. Однако благодаря эргономике, дизайну и функциональности с небольшим преимуществом победу над Benq, Iiyama и Dell одержал монитор NEC MultiSync LCD225WXM.

LG FLATRON L226WT

ТИП МАТРИЦЫ:	TN
ДИАГОНАЛЬ:	22
РАЗРЕШЕНИЕ:	1680x1050 точек
СООТНОШЕНИЕ СТОРОН:	16:10
ВРЕМЯ ОТКЛИКА (GTG):	5 мс
КОНТРАСТ:	700:1
ЯРКОСТЬ:	300 кд/м²
УГЛЫ ОБЗОРА:	170/170
ИНТЕРФЕЙС:	DVI, D-Sub

В первую очередь стоит обратить внимание на тот факт, что производитель указал в паспортных данных устройства углы обзора, равные 170°. Ранее было указано, что малые углы – недостаток TN-матрицы в любом ее виде. Монитор *LG Flatron L226WT* действительно обладает такими характеристиками, но только углы измерены по смягченной для TN методике. С более дорогими PVA, MVA или S-IPS производить сравнение бесполезно. Затемнение на краях можно наблюдать уже под небольшим углом. Корпус монитора выполнен из матового пластика и ничем особенным в плане внешности не выделяется. Подставка выполнена из глянца, а значит, на ней будут заметны царапины и следы от пальцев. Так что пользователю придется часто протирать поверхность стойки. Имеется возможность регулировать только угол наклона экранной плоскости. Производитель не предусмотрел даже возможности настройки по высоте, не говоря уже о портретном режиме. Тем не менее подставка снимается, а сам дисплей можно зафиксировать на настенном кронштейне. Интерфейсов подключения всего два. На выбор представлены DVI и D-Sub. Кнопка включения подсвечивается, но ее можно просто отключить в красочном и функциональном экранном меню.

DELL E228WFP

ТИП МАТРИЦЫ:	TN
ДИАГОНАЛЬ:	22
РАЗРЕШЕНИЕ:	1680x1050 точек
СООТНОШЕНИЕ СТОРОН:	16:10
ВРЕМЯ ОТКЛИКА:	5 мс
КОНТРАСТ:	800:1
ЯРКОСТЬ:	300 кд/м²
УГЛЫ ОБЗОРА:	160/160
ИНТЕРФЕЙС:	DVI, D-Sub

Неплохую модель на базе матрицы TN выпустила компания **Dell**. Речь идет о мониторе *Dell E228WFP*. Дисплей собран в матовом пластиковом корпусе с фиксированной подставкой. Пользователь имеет возможность изменять только угол наклона. Настройка высоты или портретного режима не предусмотрена. Тем не менее имеется возможность полностью удалить подставку и зафиксировать дисплей на настенном кронштейне. Кайма вокруг экрана полностью черная. Выделяются на общем фоне лишь клавиши из серой пластмассы. Подписи к кнопкам выдавлены на корпусе монитора и плохо видны на общем фоне. Клавиша включения оснащена диодной подсветкой. В спящем режиме она мигает желтым цветом, а в работающем состоянии горит зеленый диод. Главное меню настройки простое и интуитивно понятное. Все необходимые настройки здесь есть, за исключением функции масштабирования изображения. Контрастность установлена по умолчанию на отметке в три четверти от возможного. Впрочем, увеличение этого параметра повлечет за собой искажение светлых тонов. Дополнительные видеовыходы отсутствуют. Подключение производится только через интерфейс DVI или аналоговый D-Sub. В ассортименте продуктов от Dell предусмотрены дополнительные колонки, которые навешиваются на корпус монитора.

ВЫБЕРИ СВОЮ МАТРИЦУ

Матрицы стандарта PVA/MVA наиболее часто используются в мониторах среднего класса. К этому типу можно отнести матрицы, созданные по технологии MVA (Multidomain Vertical Alignment), которые были представлены компанией Fujitsu в 1998 году. Компания Samsung применяет для создания мониторов собственную разработку матрицы PVA (Patterned Vertical Alignment). Вышеупомянутые технологии различаются за счет незначительных технических деталей. И тот и другой типы – прямые потомки матриц VA, которые были разработаны той же Fujitsu в 1996 году. Сегодня Fujitsu больше не занимается исследованиями в области ЖК. Права на технологию были в свое время проданы компании AU Optronics. От TN новый формат отличался рабочей структурой жидких кристаллов. Здесь молекулы расположены не параллельно плоскости дисплея, а перпендикулярно. Таким образом, ЖК-частицы могли изменять свое положение из горизонтального в вертикальное. Без подачи напряжения на электроды молекулы выстроены столбиками, как будто гвозди, вбитые в доску. Плоскости поляризации фильтров ортогональны, и свет не проходит. В результате количество света регулируется углом наклона жидкокристаллических частиц. Недостатком первых VA-матриц был небольшой угол обзора – с одной стороны, оттенки сильно темнели, а с другой – переходили в светлые тона. Матрицы MVA, благо как и PVA, решили эту проблему. Подложки в данном случае не плоские, а поделены на домены. Теперь молекулы поворачиваются в различных направлениях. При включении серого половина молекул будет давать свет, а половина блокировать его. Получается некоторый угол относительно центра экрана. В самом центре молекулы будут поставлены под более острым углом и пропускать только половину света. На сегодня MVA- и PVA-матрицы – самые успешные, но до сих пор не избавились от некоторых минусов. Например, таких как невысокое время отклика и ценовой фактор. Матрицы категории VA используются лишь в дорогих моделях мониторов.

NEC MULTISYNC LCD225WXM

ТИП МАТРИЦЫ:	TN
ДИАГОНАЛЬ:	22
РАЗРЕШЕНИЕ:	1680x1050 точек
СООТНОШЕНИЕ СТОРОН:	16:10
ВРЕМЯ ОТКЛИКА:	5 мс
КОНТРАСТ:	1000:1
ЯРКОСТЬ:	300 кд/м²
УГЛЫ ОБЗОРА:	160/160
ИНТЕРФЕЙС:	DVI, D-Sub

Дисплей NEC MultiSync LCD225WXM отличается от большинства моделей 22-дюймовых мониторов высоким уровнем контрастности – 1000:1. Рассматриваемое решение собрано в пластиковом корпусе серого цвета. Такое оформление свойственно всей продуктовой линейке мониторов от **NEC** – светлые тона и интересный дизайн. Стоит отметить удобную подставку, которая позволяет регулировать не только степень наклона экранной плоскости, но и высоту. Мало того, встроенный подшипник позволяет вращать дисплей в горизонтальной плоскости. Несмотря на высокое качество, NEC MultiSync LCD225WXM не позволяет профессионально работать с графическими редакторами, но отлично подходит для игр и просмотра видео. Набор клавиш управления вынесен на выступающий элемент декора в нижней части экрана. Подписи назначения нанесены прямо на кнопки. Что касается настроечного меню, то оно максимально упрощено. Каких-либо изысков в регулировке ожидать не стоит. Тем не менее по качеству изображения NEC MultiSync LCD225WXM – один из лучших в тесте. Однако угол обзора оставляет желать лучшего. При работе рекомендуется сидеть строго напротив экрана. При значительном отклонении от прямого угла картинка заметно бледнеет. Имеется пара аудиовыходов.

IIYAMA PROLITE E2200WS-B1

ТИП МАТРИЦЫ:	TN
ДИАГОНАЛЬ:	22
РАЗРЕШЕНИЕ:	1680x1050
СООТНОШЕНИЕ СТОРОН:	16:10
ВРЕМЯ ОТКЛИКА:	5 мс
КОНТРАСТ:	1000:1
ЯРКОСТЬ:	300 кд/м²
УГЛЫ ОБЗОРА:	150/130
ИНТЕРФЕЙС:	DVI, D-Sub

Iiyama не так хорошо известна российскому пользователю, как другие компании, однако имеет в своем активе несколько отличных решений и даже собственное представительство на территории РФ. Мы рассмотрели *Iiyama ProLite E2200WS-B1*, который порадовал нас отличными характеристиками, высокой контрастностью, а главное, весьма скромной ценой. Монитор собран в неброском пластиковом корпусе черного цвета. Дизайн слишком упрощен, и дисплей Iiyama ProLite E2200WS-B1 напоминает скорее офисную модель. По эргономике он не выделяется среди остальных конкурсантов. Простая пластиковая подставка дает возможность настраивать вертикальный наклон экрана. Остальные прелести вроде установки портретного режима, а также вращение по горизонтали пользователю недоступны. Кнопок всего шесть – подписи к ним нанесены серой краской поверх корпуса монитора. Помимо обычного D-Sub предусмотрен и цифровой способ подключения. Интересно также, что в корпус Iiyama ProLite E2200WS-B1 встроены динамики, которые при желании можно использовать вместо основных колонок. Важно сказать, что, прежде чем работать с монитором, необходимо произвести предварительную настройку изображения.

Тестирование мониторов PCG

	Яркость, кд/м²	Контраст	Уровень черного, кд/м²	Цветопередача, среднее DeltaE	DeltaE после калибровки
LG Flatron L226WT	275	682:1	0,28	11,54	2,26
BenQ FP222W	214	593:1	0,36	6,34	1,74
NEC MultiSync LCD225WXM	284	933:1	0,29	9,85	3,35
Samsung SyncMaster 226CW	298	952:1	0,32	12,94	6,31
Dell E228WFP	258	699:1	0,33	11,33	5,95
Iiyama ProLite E2200WS-B1	246	913:1	0,29	9,11	2,29

ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Cyber Snipa Warboard

ЖМИ НА КНОПКИ!

ЧИТ-КОД

Углеродное волокно (в простонародье карбон) славится высокой прочностью и невероятно малым весом. Именно за эти качества материал ценится в автоспорте. В других же отраслях композит часто используется в дизайнерских целях – взять хотя бы ноутбук *Acer Ferrari*, львиная доля корпуса которого сделана из карбона. Наша клавиатура лишь оформлена под карбон – то бишь имеет похожий плетеный рисунок на пластиковой поверхности. Оно и понятно, ведь монолитная клавиатура из углеволокна стоила бы не менее $200. А тут всего лишь $49.

РАСКЛАДКА

Раскладка у *Warboard* привычна и повторяет классическую практически один в один. Одно из отличий – расположение клавиши обратного слеша рядом с кнопкой Backspace, из-за чего их легко перепутать. Если ты набираешь текст вслепую, то палец сам собой будет попадать на слеш вместо Backspace. Чем мотивировано такое положение клавиш – загадка!

СПЕЦИФИКАЦИИ

МОДЕЛЬ
Warboard

ТИП
игровая клавиатура

ИНТЕРФЕЙС
USB

КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ
103 основные клавиши, 21 дополнительная клавиша, 17 заменяемых клавиш

МАТЕРИАЛ
пластик

ЦВЕТ
черный

РАЗМЕРЫ
460x190x30 мм

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ОС
Windows Vista, XP, 2000, ME

ЦЕНА
$49

ЖИЗНЬ – ИГРА

Изначально эта клавиатура продается как игровая. Под игровые функции выделены десять дополнительных клавиш, на которые могут быть запрограммированы две функции, или два макроса (при помощи фирменной утилиты). Переключать их следует при помощи маленькой кнопки M в верхнем правом углу клавиатуры. Все остальные клавиши сплошь мультимедийные: тут и управление музыкальным проигрывателем, и регулировка звука, и запуск функции поиска с калькулятором. В целом удобно.

БОНУСЫ

В комплекте с клавиатурой идет удобная подложка под запястье, покрытая материалом SoftTouch. Отдельной строкой следует сказать о наборе съемных кнопок для геймеров. Выполнены они в сером цвете, в комплект входят традиционные WASD, а также еще десяток не менее важных игровых клавиш. С ними Warboard выглядит куда интереснее.

Текст: Антон Большаков

Leadtek DTV Dongle

ТЕЛЕВИЗОР В НОВОМ ФОРМАТЕ

РАЗМЕР

ТВ-тюнер таких размеров я вижу впервые – по сути, он чуть больше зажигалки! Соединяется этот гэджет с компьютером напрямую по *USB*. Если воткнуть тюнер в порт мешают соседние разъемы и провода, следует воспользоваться небольшим USB-удлинителем. Он входит в комплект.

На первый взгляд столь малый размер обеспечивает массу преимуществ, но в процессе эксплуатации выясняется обратное. Тюнер Leadtek DTV Dongle идеален для владельца ноутбука: девайс подсоединяется в боковой USB-порт, к нему с торца – провод с антенной. Таким образом он доступен для сигналов с пульта ДУ. Если же устанавливать тюнер на заднюю панель настольного ПК – пульт попросту не достреливает до ИК-порта.

ЦИФРОВОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Этот тюнер умеет принимать телевидение в цифровом формате. Отсюда и название модели: *DTV*. Картинка в сигнале *DVB-T* кодируется по алгоритму *MPEG2*. Теоретически изображение может быть и HD. Звук же преобразовывается в *Dolby AC-3*.

В России первая цифровая трансляция состоялась в 2000 году. Сейчас цифровое телевидение доступно в Москве, Санкт-Петербурге и Нижнем Новгороде. Судя по заявлениям Минсвязи РФ по комплексному развитию теле- и радиовещания, уже в 2015 году вся страна будет смотреть телевизор только в этом формате.

ЭКСПЛУАТАЦИЯ

Интерфейс программного обеспечения довольно удобен. Приятно, что в списке стран автоматического сканирования цифровых каналов есть и Россия. Тюнер успешно ловит каналы даже с маленькой штатной антенкой. Программа поддерживает отображение логотипа канала, экспорт/импорт списков, работу с аппаратными декодерами видео. В общем и целом работает этот тюнер отлично.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

В коробке с тюнером идут пульт ДУ, антенна, USB-кабель, руководство и несколько дисков с программным обеспечением. В распоряжении пользователя оказывается OEM-версия проигрывателя ***PowerDVD 6***, утилита ***Ulead VideoStudio 9 SE*** для захвата и редактирования видео, ***Ulead DVD MovieFactory 4 SE*** для создания и записи видеодисков, а также редактор титров ***Ulead COOL 3D 3.0 SE***.

СПЕЦИФИКАЦИИ

МОДЕЛЬ
DTV Dongle

ПРОГРАММНОЕ ДЕКОДИРОВАНИЕ
MPEG2

ПОДДЕРЖКА
HDTV/AC3

ПОДДЕРЖКА EPG (ELECTRONIC PROGRAMS GUIDE)
для DVB-T

РЕЖИМ ОТЛОЖЕННОГО ПРОСМОТРА
Time-Shifting

МНОГООКОННЫЕ РЕЖИМЫ
Picture-In-Picture (PIP), POP, PAP с одновременным просмотром двух каналов при передаче их на одной частоте

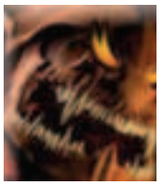
ПОДДЕРЖКА ПРЯМОЙ ЗАПИСИ
DVD/SVCD/VCD

ПОДДЕРЖКА ВЫВОДА
компьютера из энергосберегающих режимов для выполнения запланированных заданий

ПОДДЕРЖКА WINDOWS
Windows XP/Windows XP Media Center Edition 2005/Windows Vista (только 32-разрядных версий)

ЦЕНА
$70

железный FAQ



Новый год уже не за горами! А потому наши дорогие читатели атакуют нас просьбами помочь с конфигурацией компьютера, дабы успеть сделать себе подарок до конца месяца. На некоторые вопросы мы ответили, а тем, чьи вопросы не были опубликованы, рекомендую заглянуть в рубрику «Конфигурация».

Антон Большаков,
руководитель тестовой лаборатории

Привет! Выбираю себе на Новый год компьютер в сборе. Монитор и прочую периферию придется покупать тоже. С конфигурацией вроде бы разобрался – выбрал одну из ноябрьского номера в соответствующей рубрике. Монитор мне не особо важен, а потому возьму недорогую «двадцатку» от **Acer**. Клавиатура и мышка обязательно геймерские – тут и говорить даже нечего. Не могу никак определиться со звуком! В компьютере будет стоять *Creative Sound Blaster Audigy Home Music* – но тогда денег на добротную шестиканальную акустику не остается. Посоветуйте мне, пожалуйста, доступные, качественные – и главное, деревянные! – колонки. Спасибо!

Ваш постоянный читатель
Артем «ЗВЕРЬ» Ефимов (Москва)

Для того чтобы обеспечить качественный звук, в первую очередь нужна хорошая акустическая система. Традиционно считалось – да и сейчас считается, – что наилучший звук производит деревянная акустика. В идеальном случае колонки должны иметь минимальные коэффициенты искажений, развивать достаточное акустическое давление (имеется в виду работа на большой громкости без роста искажений) и воспроизводить частоты от 30 до 20 000 Гц. К сожалению, многие компьютерные акустические системы не соответствуют таким требованиям. Качество их звучания можно описать очень просто – все доступные для воспроизведения частоты находятся в диапазоне от 100 до 12 000 Гц. На этом фоне выделяется новая линейка деревянной акустики **Genius**, в частности 2-полосная модель *SW-HF 2000X*. Рекомендую! Кстати, подобрать колонки по своему вкусу ты можешь на нашем сайте по адресу **www.game-land.ru/genius**.

Деревянная акустика Genius SW-HF 2000X с низкочастотным динамиком 5.25" и дюймовым высокочастотником

Решил модернизировать систему, но не уверен в совместимости оборудования. Хочу купить процессор *AMD Athlon 64 X2 6000+* (FSB 1000 MHz, Cache 2x 1024 Кбайт, AM2) и видеокарту *Sapphire Radeon X1950 Pro* (256 Мбайт DDR3, PCI Express x16, 256 бит, 400 МГц). Моя нынешняя система работает на материнской плате *EPoX EP-9NPA3J* (NVIDIA nForce4, Socket 939, DDR Dual channel, 1x PCI Express x16).

Vasya852

Материнская плата EPoX EP-9NPA3J создана для работы с процессорами AMD Athlon 64 Socket 939. Выбранный тобой вариант AMD Athlon 64 X2 6000+ разработан для более современной платформы *AM2*. Визуально процессорные разъемы у этих двух платформ одинаковые – у AM2 лишь появилась еще одна ножка, которая по ряду причин отсутствовала на Socket 939. В функциональном же плане различия более чем значительны – новая платформа поддерживает память *DDR-II*.
Наиболее производительный процессор для твоей материнской платы имеет рейтинг 4800+. Его полное название *AMD Athlon 64 X2 4800+ Socket 939*. Правда, наиболее логично сменить именно платформу и выбрать не слишком дорогой процессор уже на AM2. С видеокартой же проблем никаких нет – она на 100% совместима с EPoX EP-9NPA3J.

Совместимы ли между собой материнская плата *Gigabyte GA-8IPE1000 G*, память DDR-II и диск SATA II?

Стас

Увы, системная плата Gigabyte GA-8IPE1000 G поддерживает только DDR-память первого поколения. Подключить жесткий диск к ней можно, но работать он будет в режиме *SATA I*.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Есть интернет-соединение со скоростью 128 Кбит/с. После 20–40 минут работы или игры появляется сообщение «Generic Host Process for Win32 Sistem – обнаружена ошибка», после чего интернет отключается. Правда, в сетевом окружении соединение считается включенным и отключить его нельзя! Перезагрузка иногда помогает, но на 10–15 минут. В службе технической поддержки провайдера мне сказали, что это связано с тем, что перед выключением компьютера или модема нужно отключать соединение. Я так и делаю, а когда появляется эта ошибка, то ничего выключить нельзя и приходится перезагружать компьютер. Получается замкнутый круг.

Автор неизвестен

Привет! Первая ошибка, скорее всего, программного характера. Попробуй обновить драйверы и все программное обеспечение, связанное с доступом в Сеть. В крайнем случае переустанови операционную систему.
Вторая же ошибка – как уже пояснили в службе технической поддержки – может возникать из-за некорректного завершения DSL-сессии. В результате после перезагрузки в течение 10–15 минут нельзя подключиться к интернету.

Здравствуйте, многоуважаемый журнал! Я хотел обратиться к вам за советом. Характеристики моего компьютера такие: *ASUS P4SE*, *Celeron 2.53 ГГц*, 2x 256 Мбайт, *Radeon 9550* 256 Мбайт. Если добавить еще 1 Гбайт оперативной памяти, какую видеокарту вы посоветуете: *Geforce 7600 AGP*, *Radeon X1650 PRO AGP* или *Radeon HD 2600 PRO PCI-E* с переходником на AGP?

Александр (kid), Барнаул

Перво-наперво следует понимать, что переходников с PCI-E на AGP не существует! Из предложенных же тобой карточек я бы выбрал первую.

Подскажите, пожалуйста, будет ли работать на *Gigabyte GA-945GL* видеокарта *GeForce 8800 GTX*?

Читатель с подписью «Мое Имя»

Конечно, будет! Возможно, потребуется сменить блок питания на более мощный. А так никаких проблем с совместимостью быть не должно.

Какой из процессоров лучше: *Intel Core 2 Duo E6550* (2.33 ГГц, 4 Мбайт, 1333 МГц, EM64T) или *Intel Core 2 Quad Q6600* (2.4 ГГц, 8 Мбайт, 1066 МГц, EM64T)?

Рафаэль Мусин

Теоретически четырехядерный Intel Core 2 Quad Q6600 значительно быстрее Intel Core 2 Duo E6550, у которого всего-навсего два ядра. Но на практике все немного иначе – Q6600 получает лишь незначительное преимущество. Особенно это заметно в играх. Дело в том, что сейчас не существует достаточного количества ПО, оптимизированного для этого процессора.

Здравствуйте уважаемая редакция! У меня сломалась видеокарта, и я заменил ее на *GeForce 8600 GTS* 512Мбайт, а кроме того, докупил две планки памяти *DDR533* по 1024 Мбайт и блок питания Thermaltake на 700 Вт. Теперь система часто зависает и перезагружается, а после объем оперативной памяти уменьшается с 3 до 1,5 Гбайт.

С уважением к вам и любовью к вашему журналу, Люкс.

Есть мнение, что попались бракованные модули памяти. Первым делом надо было пойти в магазин и попросить поменять их на другие. В первые дни после покупки сделать это проще всего. Теперь, видимо, придется обращаться в сервисный центр. Удачи!

Здравствуйте, дорогая редакция! Скажите, какой процессор можно установить в разъем *Socket 478* вместо моего *Celeron 2.4 ГГц*?

Максим Лапшин

Максим, в твою материнскую плату можно установить *Intel Pentium 4 3.2XE ГГц* с 2 Мбайт кэш-памяти третьего уровня. Но, полагаю, оптимальным вариантом будет все-таки *Intel Pentium 4 3.0E ГГц*. Правда, все эти процессоры уже давно сняты с производства, и заниматься поиском новых – неблагодарное дело. Попробуй купить такой же с рук.

С видеокартой *NVIDIA Geforce 6600* при запуске игр (например, *S.T.A.L.K.E.R.*) появляются и мерцают разноцветные кубики! Что это?

Александр Ильиных

Возможно, это артефакты изображения, которые появились из-за неисправности видеокарты. Как вариант – она может попросту перегреваться и терять текстуры. Попробуй сначала прочистить радиатор, проверить кулер, а если не поможет, думай о замене.

Привет, мой любимый журнал! У меня к вам вопрос. Я купил монитор *Acer AL1917* и хочу приобрести компьютер с видеокартой *ASUS 8800 GTS*. У этой карты два разъема *DVI*, но монитор не поддерживает этот разъем. Будет ли в комплекте с видеокартой поставляться переходник?

Павел П.

Со всеми видеокартами с разъемом DVI поставляется переходник на *D-Sub* (VGA). Очень часто их в коробке два, ибо все современные видеокарты имеют по два разъема DVI.

Я хочу разогнать свой процессор, но не знаю как и с помощью каких программ. Помогите, пожалуйста. Заранее спасибо.

Ваш читатель Sapphire

Процедура разгона при помощи программы SysTool была описана совсем недавно – в рубрике «Разгон» сентябрьского выпуска журнала «PC Игры» за 2007 год. Также в предыдущем номере есть подробнейшее руководство по аппаратному разгону процессора в рубрике «Шаг за шагом».

Где кроме официального сайта можно скачать BIOS для материнской платы *ASUS P4B533-X*? И с помощью каких утилит нужно обновлять прошивку?

ZyX3L

Прошивку для своей материнской платы ты можешь найти на нашем компакт-диске (версия 1006.003 с официального сайта!). Для обновления микропрограммы производитель рекомендует пользоваться фирменной утилитой ***ASUS BIOS Live Update*** (актуальная версия 7.12.03). Эта программа способна сохранять оригинальную прошивку в файл, производить автоматическое обновление, а также брать всю необходимую информацию из файла.

В папке с документами одна из директорий перестала открываться, удаляться, переименовываться, и вообще у нее нет размера. Подскажите, как это победить. Заранее спасибо!

С уважением, pad1ych

Сказать, что именно случилось с этой папкой, достаточно сложно. Возможно, причиной тому стала ошибка на диске. Как вариант – в папке мог прописаться вирус. В любом случае тебе следует сделать проверку диска, включая тест поверхности, а также просканировать систему антивирусом.

Привет, «PC ИГРЫ»! У меня день рождения, потому прошу помочь мне в одном деле. Моя система: *AMD Athlon 64 3000+*, 1 Гбайт DDR, *ASUS Extreme AX850 XT*. Я бы хотел связать видеокарту по CrossFire с новой моделью на основе *ATI Radeon HD 2900 XT*, поставить новый процессор AMD *Athlon X2 64* 6400+, 4 Гбайт памяти и сменить материнскую плату. Что посоветуете?

Олег Комаров

С днем рождения, Олег. Дело в том, что соединить старую видеокарту с новой тебе вряд ли удастся. Подобные трюки способны вытворять только современные платы, да и то с переменным успехом. Плюс, если бы и удалось, разница в скорости работы двух карточек была бы колоссальной. Работать корректно такая система априори не сможет. Поэтому рекомендую выбрать один графический адаптер.
В целом рекомендация такова: пересмотреть конфигурацию системы и выбрать платформу на базе процессора Intel. На сегодняшний день она перспективнее.

Подскажите, пожалуйста, какими характеристиками должен обладать игровой ЖК-монитор? И если можно, назовите конкретную модель. Заранее спасибо!

neoTeriC

В случае с монитором, думаю, предлагать конкретную модель не следует – попробуй выбрать сам. Что же касается характеристик, то основные – это время отклика, тип матрицы, разрешение, диагональ и наличие различных разъемов. Считается, что чем меньше время отклика, тем лучше. На самом деле глаз практически не видит разницу при значении этого параметра ниже 15 мс. Наиболее распространенные типы матрицы: *TN* и *MVA/PVA*. Первые значительно дешевле, а у вторых лучше картинка. И это не означает, что TN-матрицы плохие – просто MVA/PVA-технологии лучше. Что касается диагонали и разрешения, то тут большие размеры и значения предпочтительны. Наличие же DVI-разъема для большого экрана необходимо, VGA-интерфейс вносит в сигнал много помех и искажений.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq
@
pc-games.ru

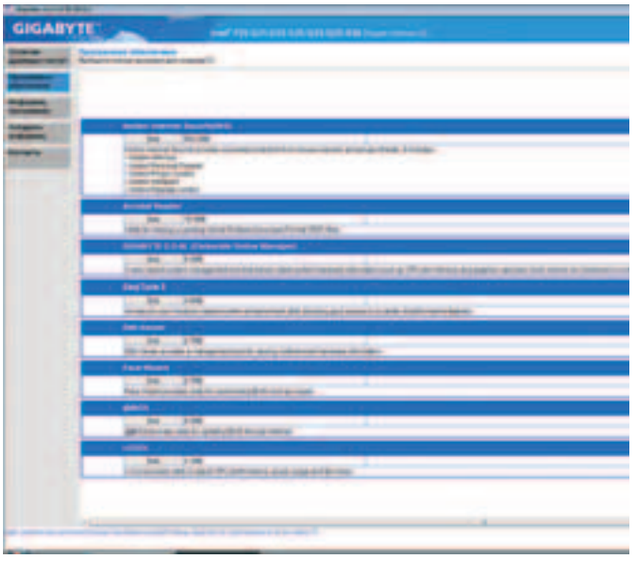
ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

Обновление BIOS

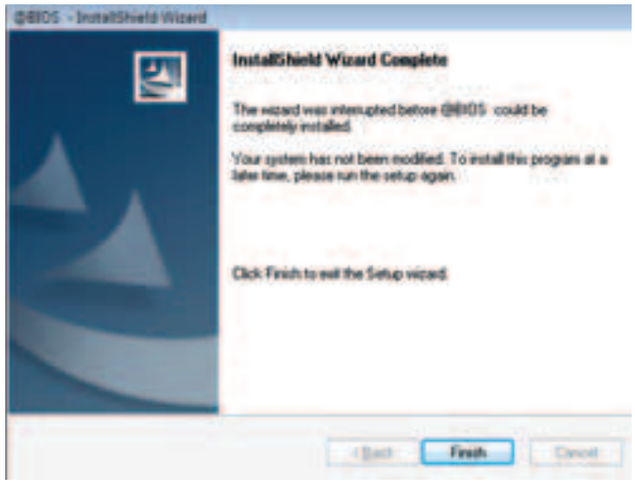
Считается, что обновление BIOS на материнской плате весьма и весьма рискованное занятие. Сегодня мы докажем обратное!

ШАГ 1



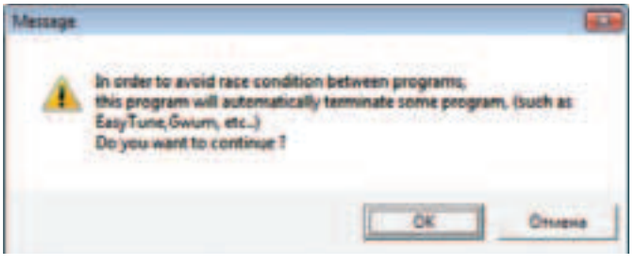
Первым делом вставь компакт-диск, что шел в комплекте с материнской платой. В разделе «Программное обеспечение» (как вариант: утилиты) найди программку, отвечающую за работу с BIOS. Здесь, как нетрудно догадаться по названию, таковой является фирменная утилита от Gigabyte (производителя нашей тестовой системной платы) @BIOS.

ШАГ 2



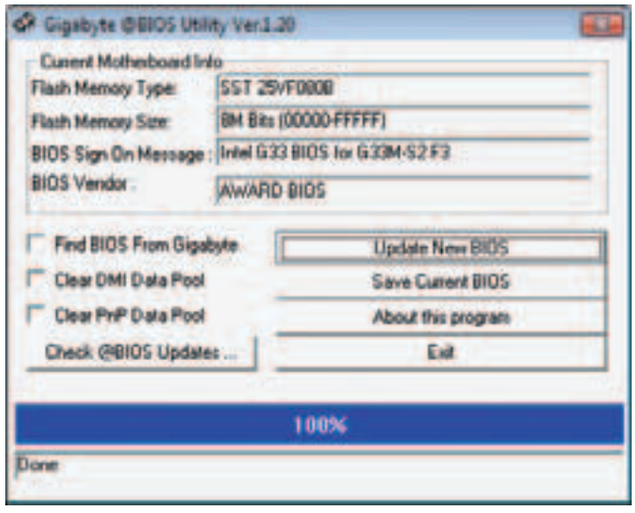
Нажимаем около выбранной программки кнопку Install. Ничего особенного в процессе установки она не потребует. Зачастую даже нет необходимости указывать путь установки: все программы производителя копируются в папку с другими драйверами материнской платы. От тебя требуется только нажимать «Далее» и «ОК» в конце установки.

ШАГ 3



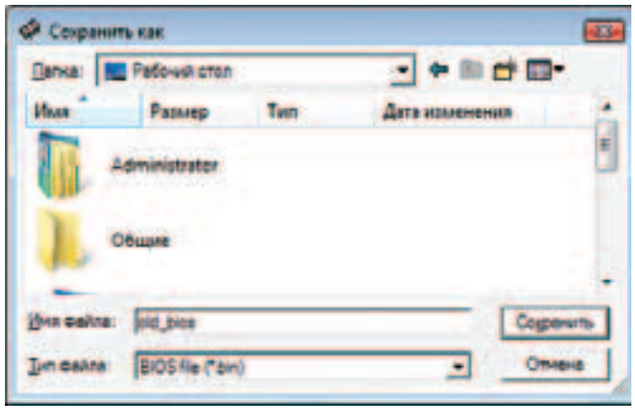
Очень важный момент, на который хотим обратить твое внимание! Все без исключения производители материнских плат рекомендуют закрыть запущенные программы, особенно ресурсоемкие, которые могут подвесить систему. К ним относятся интернет-браузеры, медиаплееры, офисные пакеты, игры и антивирусы. Крайне рекомендуем выгрузить практически весь активный софт на компьютере. Причина: зависание в процессе установки BIOS приведет к ошибкам при записи и тебе придется потратить некоторое время на его восстановление (благо не нести блок в ремонт).

ШАГ 4



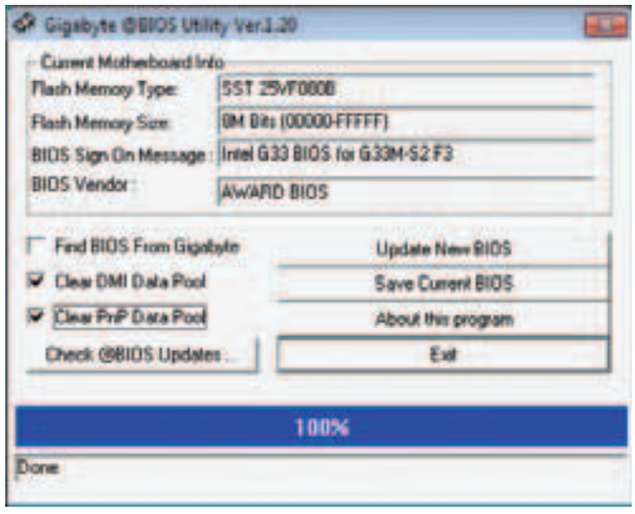
А вот и главное окно самой утилиты. Программка от Gigabyte практически ничем не отличается от утилит других производителей. Все они обладают максимально простым интерфейсом, чтобы пользователь не путался в количестве функций и мог спокойно закачать обновление для своей материнской платы. Обрати внимание, что точные данные о твоей версии BIOS находятся в верхней части окна.

ШАГ 5



Перед тем как начинать работы по обновлению BIOS, не лишним будет сохранить текущую версию прошивки. Для этого выбираем пункт Save Current BIOS («Сохранить текущую версию BIOS») и нажимаем «OK», предварительно выбрав путь, в котором будет сохранен файл прошивки. Ничего сложного в этом нет – то же самое, что скопировать картинку или музыкальный файл.

ШАГ 6



Если ты хочешь обновить BIOS не от нечего делать, а из-за каких-то проблем с подключенным оборудованием, стоит выбрать галочки Clear PnP Data Pool и Clear DMI Data Pool, тогда при установке будет стерта информация о текущей конфигурации системы, что позволит настроить ее заново, убрав все проблемы и несовместимости.

ШАГ 7

Далее необходимо проверить, какая именно версия является наиболее актуальной. Ничего делать самому не придется: нажимаешь лишь кнопку Check BIOS Updates, и программа сама выберет наиболее свежую версию, после чего сохранит ее на диске в указанном тобой месте. Ты также можешь сам зайти на сайт, выбрать понравившуюся версию (если, например, в ней была решена та или иная проблема, а в более свежих проявилась опять) и, сохранив ее на диск, также спокойно прошить в EPROM (энергонезависимая память).

ШАГ 8

Теперь дело за малым: выбрав пункт Update New BIOS, в открывшемся окне выбираешь необходимый файл и ждешь 15–20 секунд, пока он зальется в чип, причем предварительно все же будет сделана резервная копия. Таким образом от ошибки ты страхуешься дважды: один раз сам сохраняешь текущую версию BIOS, а второй раз за тебя это сделает программа. И в случае неудачи или появления ошибок совместимости ты сможешь вернуть старую версию.

ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Процессоры Intel Penryn

Больше года прошло с момента выпуска линейки процессоров *Intel Core 2 Duo* с ядром *Conroe*. Это был большой шаг вперед по сравнению с предыдущим поколением *NetBurst*. Благодаря переработанной архитектуре производительность поднялась на более высокий уровень. Специалисты **Intel** не намерены останавливаться на достигнутом и объявили имя преемника Conroe – ядро *Penryn*. Вот что нам известно по этому кристаллу.

Доподлинно известно, что поколение Penryn охватит множество платформ, начиная с бюджетных лэптопов и заканчивая дорогостоящими серверными системами. Настольный сегмент займут двухъядерные процессоры *Wolfdale* и четырехъядерные *Yorkfield*. Отметим, что названия процессоров претерпят небольшие изменения. Обозначения Solo, Duo и Quad не будут более фигурировать в официальном названии. Изменятся также индексы. Например, процессоры Core 2 Duo получат обозначения E8xxx, в то время как Core 2 Quad обретет индекс Q9xxx. Большинство кристаллов смогут работать на шине с частотой 1333 МГц. Отдельные же модели с меткой Extreme вплотную подойдут к 1600 МГц. Надо сказать, что работу последних должны гарантировать материнские платы с чипсетом семейства *Eaglelake (Intel X48)*.

Ключевое нововведение – поддержка инструкций *SSE4*. Встроенный контроллер памяти обучен работе с DDR3-памятью на частоте 1333 МГц. А техпроцесс производства самого кристалла соответствует нормам 45 нм. По идее это должно привести к большему разгонному потенциалу и меньшему тепловыделению. Также в сравнении с предыдущим поколением Penryn будет иметь на борту больше кэш-памяти второго уровня – до 12 Мбайт у настольных «четырехъядерников», двухъядерные решения ограничатся 6 Мбайт. Отдельные процессоры получат и вовсе 3 Мбайт кэш-памяти второго уровня. Это должно положительно повлиять на производительность нового ядра в мультимедийных приложениях.

Расширились и частотные рамки – первые кристаллы смогут преодолеть рубеж в 3 ГГц, чего не скажешь о продуктах поколения *K10* компании **AMD**. Энерпотребление же осталось на прежнем уровне. Ожидается, что двухъядерные модели будут потреблять не более 80 Вт, а четырехъядерные – менее 120 Вт.

В сектор low-end войдут процессоры *Celeron* и *Pentium*, которые не перешли на 45-нанометровый техпроцесс. Они, кстати, тоже получат второе ядро. Правда, кэш-памяти станет намного меньше – всего 512 Кбайт.

И пару слов о мобильном сегменте. Сначала Intel планирует выпустить процессоры для распространенной нынче платформы *Santa Rosa*, а затем – для *Montevina*. Последняя основана на чипсете *Cantiga* и разработана специально для 45-нанометровых решений. Что касается самих камней для мобильной платформы, то они могут получить до 6 Мбайт кэш-памяти, шину с частотой 1066 МГц и энергопотребление в пределах 45 Вт.

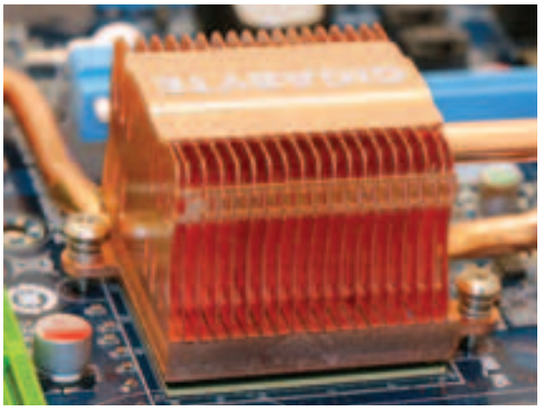
Компания Intel в очередной раз предложит нам качественный продукт, в этом нет сомнений. Повышенная частота шины, увеличенный объем кэш-памяти, высокие частоты, усовершенствованная архитектура – все это, безусловно, приведет к повышению производительности системы. Сможет ли ответить AMD, ведь анонс первых процессоров намечен на первый квартал 2008 года? Что ж, ждать осталось совсем немного.

ЧТО ТАКОЕ SKULLTRAIL?

Для хардкорных геймеров Intel тоже приготовили сюрприз – систему с двумя процессорами поколения Penryn под названием Skulltrail, основанную на чипсете Seaburg. Предусмотрена возможность организации Quad SLI, который значительно повысит производительность, и установки до 8 гигабайт DDR2 FB-DIMM памяти. В обязательном порядке будет поддерживаться стандарт PCI-Express 2.0, а также шина HyperTransport. Следует учитывать, что стоимость такого компьютера заоблачно высока.

СИСТЕМНАЯ ЛОГИКА INTEL EAGLELAKE

Специально для Penryn готовится новое поколение чипсетов под названием Eaglelake. По предварительным данным, в линейку войдут три чипа: P45, G45 и X48. Основным изменением является внедрение поддержки DDR3-памяти с частотой 1600 МГц, шины с аналогичной частотой, а также PCI-Express 2.0. P45 и G45 различаются лишь наличием у последнего встроенного и совместимого с DirectX 10 видеоядра GMA X4500. В тандеме с вышеназванными чипсетами будет функционировать южный мост ICH10.



НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

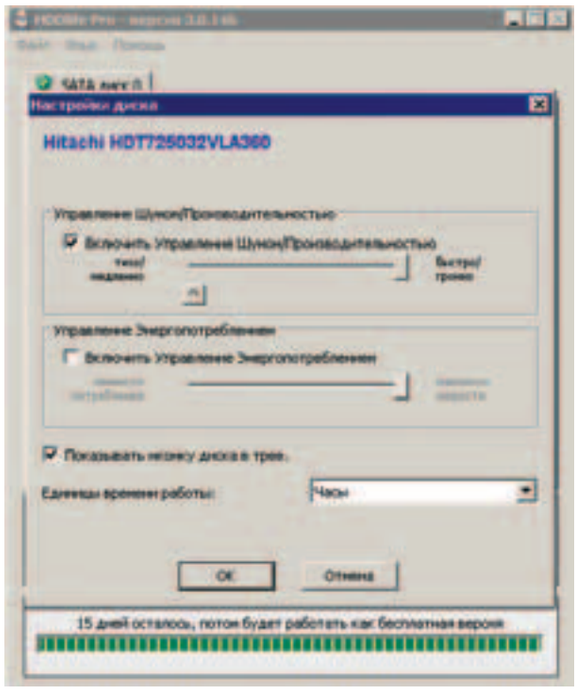
В рамках поколения Penryn представлены обновленные технологии от Intel, среди которых стоит отметить Advanced Smart Cache, Smart Memory Access и Advanced Digital Media Boost. Первая из них направлена на увеличение эффективности кэш-памяти. Advanced Digital Media Boost призвана ускорять обработку различных мультимедийных файлов. A Smart Memory Access, в свою очередь, увеличит пропускную способность системной шины.

ТЕКСТ: ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

Разгон винчестера

Как оказалось, производительность жесткого диска зависит не только от констант пропускной способности интерфейса, чтения/записи с пластины и кэш-памяти. Увеличить скорость винчестера можно и при помощи перенастройки параметров HDD Acoustic Management. Эта возможность есть на всех современных дисках.

Главное окно HDDlife Professional.



Окно с настройками параметров Acoustic Management.

Для получения сведений о состоянии жесткого диска применяется технология *S.M.A.R.T.* (Self Monitoring And Reporting Technology – технология самотестирования и отчетов). Если говорить коротко, то она позволяет системе запрашивать у винчестера отчет о работе, в который включается масса полезных параметров: средняя и максимальная температура работы, наработка на отказ, количество ошибок, число неудачных пусков и т.п. Продвинутым пользователям предоставляется также возможность самостоятельно настраивать некоторые параметры. Само собой, при помощи специализированных программ и утилит. Например, регулируя Acoustic Management, можно пожертвовать скоростью работы в угоду снижению шума, издаваемого винчестером в процессе поиска информации на пластине.

Программ и утилит для изменения параметров Acoustic Management существует великое множество. В качестве примера: все последующие действия будут выполняться в ***HDDlife Professional*** (версия 3.0.146). Ее можно скачать на сайте разработчика **www.hddlife.com** или скопировать с нашего компакт-диска. Сказать по правде, эта программа распространяется по условно-бесплатной лицензии с ознакомительным периодом четырнадцать дней. В течение этого срока пользователю доступен весь функционал утилиты. Существует модификация этого приложения для ноутбуков, а также различные плагины для ***Windows Vista*** и ***Google Desktop***.

Установка программы происходит автоматически, в процессе установки пользователю будет задано несколько стандартных вопросов о согласии с условиями лицензионного соглашения, пути к папке, куда следует установить программу. Сама утилита работает на операционных системах Windows 2000, XP, 2003 и Vista. На последнем этапе будет предложено открыть главное окно программы. Перезагружать компьютер после установки не требуется.

В главном окне программы все разделено на вкладки – в каждой из них находятся параметры одного жесткого диска. Если винчестер один, то вкладка будет тоже одна, и ты, скорее всего, ее попросту не заметишь. Ключевая информация: температура диска, здоровье и производительность. Здесь же утилита резюмирует состояние винчестера и пишет пару-тройку строк с рекомендациями. Чтобы посмотреть расширенную информацию S.M.A.R.T., необходимо щелкнуть «нажмите для инф.».

Для настройки параметров Acoustic Management следует щелкнуть на ссылку «настройка диска». В появившемся окне есть два ползунка: управление шумом/производительностью и управление энергопотреблением. Активировать оба можно, если только винчестер поддерживает Acoustic Management в полном объеме. Очень часто в настольных модификациях недоступна функция управления энергопотреблением.

Дабы оценить влияние Acoustic Management на производительность ПК в целом, был проведен тест ***Ziff Davis Media WinBench 99 (Business Disk WinMark 99)*** в режимах максимального и минимального шума.

Выводы

Разница в производительности, как и следовало ожидать, есть. Другое дело, что она не слишком значительна и на современных дисках практически не ощущается. Но если ты желаешь получить конфигурацию с максимальной производительностью, выкручивай Acoustic Management на максимум, и это добавит пару-тройку кадров в любимой игре. **PCG**

КОНФИГУРАЦИЯ

ПРОЦЕССОР:	Intel Core 2 Duo E6750, 2.66 ГГц
СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:	MSI P35 Neo (Intel P35 Bearlake)
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:	два модуля по 1 Гбайт, Kingston KTC1G-UDIMM, DDR2-800 DRAM
ВИДЕОКАРТА:	MSI GeForce NX8800 GTS, 320 Мбайт
ВИНЧЕСТЕР:	320 Гбайт, Hitachi HDT725032VLA36
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:	Sony NEC Optiarc AD-7170S, SATA
БЛОК ПИТАНИЯ:	500 Вт, Cooler Master RP-500-RCAP
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:	Microsoft Windows XP Home Edition

РЕЗУЛЬТАТЫ

МАКСИМАЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ/ШУМ:	12900 Тбайт/с
МИНИМАЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ/ШУМ:	12600 Тбайт/с

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

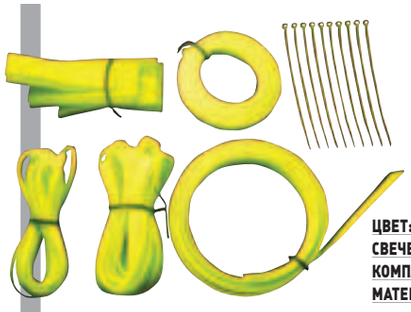
Новогодние праздники связаны в первую очередь с покупкой подарков. Порадовать родственников, друзей и себя – полдела. Боевой железный конь тоже нуждается в обновках. Ведь настоящий моддер украшает не хвойные деревья, а свой компьютер. Мы можем предложить несколько интересных устройств, которые не только выполняют декоративную функцию, но и приносят пользу.

$105

РАЗМЕРЫ:	200x450x430 мм
ВЕНТИЛЯТОРЫ:	2x форм-фактор 120-мм (вдув и выдув), 2x места под форм-факторы 120-мм и 80-мм
ВНУТРЕННИХ ОТСЕКОВ	3.5": 5
ВНЕШНИХ ОТСЕКОВ	3.5": 1
ОТСЕКОВ	5.25": 4
ЦВЕТ:	черный

TACENS SAGITTA LUX

Что нужно компьютеру, кроме хорошего корпуса, чтобы он мог спокойно встретить свою старость? В поистине моддерском кейсе Tacens Sagitta Lux сочетается превосходный внешний вид в стиле industrial и функциональность. Боковое окно занимает всю стенку корпуса, так что изменения доступны взгляду наблюдателя. В корпусе уже предустановлено два вентилятора с диодной подсветкой, а вот блок питания придется купить самому пользователю. Отдельного внимания заслуживает контрольная панель с необычным дизайном. Внутри Tacens Sagitta Lux предусмотрены температурные датчики, которые можно зафиксировать на наиболее интересных точках. Кнопки включения и рестарта также снабжены диодами. Несмотря на немалые габариты, корпус весит всего 6 кг.



$10

ЦВЕТ:	желтый
СВЕЧЕНИЕ В УЛЬТРАФИОЛЕТЕ:	да
КОМПЛЕКТАЦИЯ:	хомуты, термоусадка
МАТЕРИАЛ:	пластик

ACID SLEEVING SET

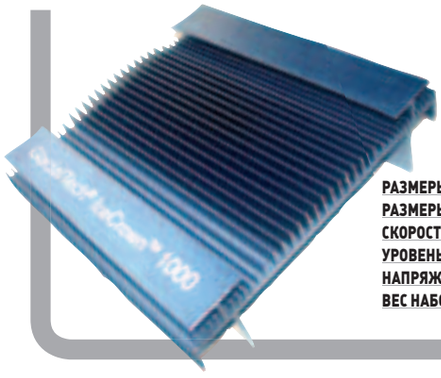
После установки в корпус железа и ультрафиолетовых ламп стоит подумать об украшении шлейфов и о систематизации паутины проводов. Поможет в этом красивая и удобная оплетка. Сегодня можно приобрести целые наборы, которые помогут выдержать внутренности корпуса в едином стиле. Обычно в такой комплект входят разнообразные виды оплетки одного цвета, различающиеся диаметром и длиной, термоусадка для фиксации, а также хомуты. Все зависит от типа набора, но зачастую все элементы светятся в ультрафиолете. Желающие могут приобрести оплетку и хомуты по отдельности. Результатом столь своеобразной уборки станет порядок, внутренняя эстетика и, что важно, улучшение охлаждения за счет освободившегося места.

$65

ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ:	USB 2.0, SATA
СКОРОСТЬ ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ:	480 Мбит/с (USB), 1.5 Гбит/с (SATA)
ДОПОЛНИТЕЛЬНО:	поддержка Hot-Plug-подключения
ГАБАРИТЫ:	210x125x34 мм
ЦВЕТ:	черный, синий, серебристый

VIZO LUXON LUX-350SA

Хранение и перенос данных зачастую вызывают много проблем. Хорошо, если корпус оснащен большим количеством разъемов для подключения жестких дисков, но постоянно извлекать несчастный винчестер, для того чтобы отнести фильмы другу или записать несколько игр, – неудобно. Да и хранить магнитные носители в незащищенном виде на столе или полке весьма опасно. Компания **Vizo** предлагает кейс для хранения и подключения винчестеров. Жесткий диск с легкостью можно превратить в переносной с разъемами e-SATA или USB благодаря изящному Vizo LUXON LUX-350SA. Ухаживать за внешним видом позволит специальная тряпочка в комплекте, а сам кейс можно установить на специальную подставку, которая также прилагается в наборе.



$20

РАЗМЕРЫ РАДИАТОРА:	145x146x41 мм
РАЗМЕРЫ ВЕНТИЛЯТОРА:	100x100x19 мм
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА:	1300 об/мин
УРОВЕНЬ ШУМА:	~15 дБ
НАПРЯЖЕНИЕ ПИТАНИЯ:	12 В
ВЕС НАБОРА:	370 г

GLACIALTECH ICECROWN 1000

Компания **GlacialTech** всегда рада предложить пользователям интересные, эффективные, а главное, недорогие устройства для охлаждения компьютерных комплектующих. Если память, видеокарта и процессор нуждаются в корректном температурном режиме, так почему многие лишают такого же удовольствия винчестер? Есть у GlacialTech и кулеры для жестких дисков. Особенно интересен *GlacialTech IceCrown 1000*. Пользователь может посадить винчестер на габаритный радиатор и зафиксировать конструкцию в отсеке 5.25", а также добавить к получившемуся дополнительный вентилятор из набора. Радиатор снабжен специальной прокладкой для улучшения теплообмена между носителем и кулером, а вентилятор – металлическим кожухом.

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6850 (3 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775)	$300
Материнская плата: ASUS P5K3 Deluxe (P35, 4 DDR-III, CrossFire, Wi-Fi, 24+4(8) pin)	$239
Оперативная память: Kingston 2*1024 Мбайт DDR-III PC-8500 7-7-7-20 (KVR1066D3N7K2/2G)	$358
Видеосистема: MSI MS-V801 NX8800Ultra (GeForce 8800 Ultra) 768 Мбайт	$790
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт	$300
CD-привод: Pioneer DVR-212D SATA 18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$40
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$104
Итого:	$2131

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	12450
3DMark'05, Default Settings	17875
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	93
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	99

К сожалению, с прилавков магазинов исчезла быстрая память *DDR-III*. Именно поэтому в конфигурации появились модули PC-8500. Они хоть и работают на уровне DDR-II, но с точки зрения последующего апгрейда перспективнее! Из новинок – диски Seagate с буфером на 32 Мбайта.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6400+ (3.2 ГГц, 2 Мбайта, ядро Windsor, Socket AM2)	$304
Материнская плата: ASUS M2N32-SLI Deluxe. (nForce590 SLI, 4 DDR-II, SLI, Wi-Fi, 24+4 pin)	$175
Оперативная память: Kingston 2*1024 Мбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-15 (KHX9600D2K2/2G)	$206
Видеосистема: MSI MS-V801 NX8800Ultra (GeForce 8800 Ultra) 768 Мбайт	$790
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт	$300
CD-привод: Pioneer DVR-212D SATA 18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$40
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$104
Итого:	$1919

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	11803
3DMark'05, Default Settings	17401
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	85
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	94

В системе установлена самая быстрая из доступных в продаже оперативная память DDR-II. В штатном режиме от нее толку мало, а вот для разгона в самый раз! Ведь процессор *AMD Athlon 64 X2 6400+* выступает в роли флагманской модели семейства.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.4 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775)	$232
Материнская плата: ASUS P5K-E (P35, 4 DDR-II, CrossFire, Wi-Fi, 24+4(8) pin)	$173
Оперативная память: Kingston 2*1024 Мбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-15 (KHX9600D2K2/2G)	$206
Видеосистема: Gigabyte GV-RX29T512VH-B (Radeon HD 2900 XT) 512 Мбайт	$528
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$155
CD-привод: ASUS DRW-1814BLT SATA 14x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$36
Звук: Creative XtremeAudio	$54
Итого:	$1384

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	11998
3DMark'05, Default Settings	17530
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	78
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	85

Получилось так, что в средней конфигурации подсистема памяти работает значительно быстрее, нежели в мощной. Да и вообще, производительность их почти одинаковая, разница лишь в цене – $700 не шутка! На эти деньги можно купить вторую видеокарту и построить *Crossfire*-систему.

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3.0 ГГц, 2 Мбайта, ядро Windsor, Socket AM2)	$178
Материнская плата: ASUS M2N-SLI Deluxe (nForce570 SLI, 4 DDR-II, SLI, 24+4 pin)	$120
Оперативная память: OCZ 2*1024 Мбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-18 (OCZ2RPR11502GK)	$185
Видеосистема: ZOTAC GeForce 8800 GTX 768 Мбайт	$610
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$155
CD-привод: ASUS DRW-1814BLT SATA 14x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$36
Звук: Creative XtremeAudio	$54
Итого:	$1302

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	10742
3DMark'05, Default Settings	16598
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	75
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	83

Аналогичная ситуация – дабы хоть как-то увеличить производительность и не вылезти из бюджета, было решено установить память DDR-II PC-9200 с таймингами 5-5-5-18. Благодаря этим модулям *AMD Athlon 64 X2 6000+* легко разгоняется до уровня AMD Athlon 64 X2 6400+ и даже больше.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E6550 (2.13 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775)	$198
Материнская плата: EliteGroup P35T-A (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$100
Оперативная память: OCZ 2*512 Мбайт DDR-II PC-6400 5-5-5-12 (OCZ2SOE8002GK)	$76
Видеосистема: Palit GeForce 8600 GTS 256 Мбайт	$166
Дисковая подсистема: Western Digital 320 Гбайт (3200AAJS) 8 Мбайт 7200 об/мин	$99
CD-привод: LG GSA-H62L SATA 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&48x/32x/48x	$31
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$695

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	8181
3DMark'05, Default Settings	13329
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	50
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	58

Слабый игровой компьютер почти не изменился. Виной всему высокие цены на компьютерные комплектующие. Изменились разве что скорость памяти и объем жесткого диска, да и то не в лучшую сторону. Снижения цен следует ожидать только после Нового года.

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5000+ (2.6 ГГц, 1 Мбайт, ядро Windsor, Socket AM2)	$124
Материнская плата: EliteGroup MCP55M-A rev1.0 (nForce 550, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$74
Оперативная память: OCZ 2*512 Мбайт DDR-II PC-6400 5-5-5-12 (OCZ2SOE8002GK)	$76
Видеосистема: Palit GeForce 8600 GTS 256 Мбайт	$165
Дисковая подсистема: Western Digital 320 Гбайт (3200AAJS) 8 Мбайт 7200 об/мин	$99
CD-привод: LG GSA-H62L SATA 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&48x/32x/48x	$31
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$594

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	5764
3DMark'05, Default Settings	12583
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	38
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	44.0

Самый доступный игровой компьютер практически не изменился. Правда, снизилась цена – теперь за всю конфигурацию нужно отдать менее шести сотен. Перспективные усовершенствования: замена модулей памяти и видеокарты.

Благодарим компанию «Никс – Компьютерный Супермаркет» (**www.nix.ru**, тел. 974-33-33) за предоставленное на тесты оборудование.
Все цены указаны по состоянию на 27 ноября 2007 года.

СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ «РС ИГРЫ» И «СТРАНА ИГР»

ДЛЯ КАЖДОГО ПОДПИСЧИКА В ПЕРИОД
С 1 НОЯБРЯ ПО 31 ЯНВАРЯ
ГОДОВАЯ ПОДПИСКА СО СКИДКОЙ 20%!!!!

ПЛЮС МАЙКА С ЛОГОТИПОМ
ЛЮБИМОГО ЖУРНАЛА В ПОДАРОК!

РС ИГРЫ DVD + 2 DVD
на год ~~2080~~ ⇨ 1620 руб.

СТРАНА ИГР DVD + DVD
(2 номера в месяц)
на год ~~4180~~ ⇨ 3240 руб.

Комплект «РС ИГРЫ DVD» + 2 DVD +
«СТРАНА ИГР DVD» + DVD
на год ~~5586~~ ⇨ 4680 руб.

Подписка на 6 месяцев
«РС ИГРЫ DVD» + 2 DVD по цене 1050 руб.
«СТРАНА ИГР DVD» + DVD по цене 2100 руб.

Дополнительные скидки и подарки на полугодовую подписку не распространяются

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
   - по факсу **8 (495) 780-88-24;**
   - по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВИТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

_____

_____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день . месяц . год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (код) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Рубрику подготовил: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

CHEATS

CRYSIS

В папке \crysis\game\config\ открой «Блокнотом» файлы diff_easy.cfg, diff_normal.cfg, diff_hard.cfg (не забудь сделать резервные копии), чтобы изменить настройки того или иного уровня сложности. Пропиши в конце файлов нижеприведенный текст. Как нетрудно догадаться, эти строчки отвечают за неуязвимость, бесконечный боезапас, игнорирование врагами нашего бойца и снятие ограничения на оружие.

g_godMode = 1
i_unlimitedammo = 1
ai_IgnorePlayer = 1
i_noweaponlimit = 1

Если тебе этого мало, лови еще подборку «кризисных» кодов:

g_suitRecoilEnergyCost = 0 – бесконечная энергия костюма;
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0 – получить энергию;
g_suitSpeedMult = 2.85 – бежать быстрее;
g_suitArmorHealthValue = 900.0 – дополнительные очки брони;
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0 – мгновенная регенерация здоровья;
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0 – мгновенная регенерация здоровья во время движения;
g_playerHealthValue = 900.0 – дополнительное здоровье;
g_difficultyLevel = 1 – установить сложность игры: 1 – самая простая, 4 – сложнейшая.

UNREAL TOURNAMENT 3

Вызови консоль нажатием тильды (~) или Tab, печатай:

loaded – все оружие и полный боезапас;
god – бессмертие;
killbots – убить всех ботов;
fly – режим полета;
ghost – режим прохождения сквозь стены;
walk – отменить действие двух предыдущих читов;
playersonly – отключить интеллект у ботов;
slomo <число> – установить скорость игры;
summon <предмет> – получить указанный предмет:
utgamecontent.utvehicle_cicada_content – Cicada;
utgamecontent.utvehicle_darkwalker_content – Dark Walker;
utgamecontent.utvehicle_fury_content – Fury;
utgamecontent.utvehicle_nemesis – Nemisis;
utgamecontent.utvehicle_paladin – Paladin;
utgameContent.utvehicle_scavenger_content – Scavenger;
utgamecontent.utslowvolume_content – Slow Volume Cube.

Чтобы открыть секретные модели персонажей, нажми Tab во время игры и набери unlockallchars.

NEED FOR SPEED PROSTREET

Коды вводятся в разделе Secret Code меню «Карьера»:

UNLOCKALLTHINGS – открыть карту, тачки и все гоночные дни;
LEIPZIG – отменить предыдущий чит;
CASHMONEY – $10 000;
SAFETYNET – пять бесплатных ремонтов;
ZEROZEROZERO – Coke Zero Volkswagen Golf GTI в режиме карьеры;
MITSUBISHIGOFAR – Mitsubishi Lancer Evolution в режиме карьеры;
WORLDSLLONGESTLASTING – Energizer Lithium Dodge Viper SRT10 в режиме карьеры;
ITSABOUTYOU – Audi TT 3.8 Quattro в режиме карьеры;
COLLECTORSED – Acura NSX, Acura Integra, Audi RS4, Lexus IS350 и Pontiac Solstice GXP в коллекционном издании;
ENERGIZERLITHIUM – секретная маркировка колес;
HORSEPOWER – секретная маркировка колес.

AGE OF EMPIRES 3: ASIAN DYNASTIES

Нажми Enter и набирай:

a recent study indicated that 100% of herdables are obese – откормить всех животных на карте;
give me liberty or give me coin – 10 000 монет;
medium rare please – 10 000 еды;
<censored> – 10 000 древесины;
nova & orion – 10 000 очков опыта;
this is too hard – мгновенная победа в одиночной игре;
x marks the spot – открыть всю карту;
where's that axe? – юнит George Crushington;
tuck tuck tuck – юнит Tommynator;
ya gotta make do with what ya got – юнит Mediocre Bombard;
speed always wins – ускорить строительство и исследования.

GUITAR HERO 3

В опциях выбери Cheats, затем Enter New Cheat. Коды здесь – длинные комбинации разноцветных клавиш. Учти, приведенный нами чит очень коварен – исполнение даже успешных аккордов (в квадратных скобках) не сопровождается каким-либо сигналом.

Открыть все:
[зеленая-красная-синяя-оранжевая], [зеленая-красная-желтая-синяя], [зеленая-красная-желтая-оранжевая], [зеленая-синяя-желтая-оранжевая], [зеленая-красная-желтая-синяя], [красная-желтая-синяя-оранжевая], [зеленая-красная-желтая-синяя], [зеленая-желтая-синяя-оранжевая], [зеленая-красная-желтая-синяя], [зеленая-красная-желтая-оранжевая], [зеленая-красная-желтая-оранжевая], [зеленая-красная-желтая-синяя]-[зеленая-красная-желтая-оранжевая].
Примечание: этот чит невозможно отключить. Все вещи ты получишь в магазине режима «Карьера».

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Чтобы получить снайперскую винтовку AR-2, зайди в главное меню, выбери Single Player – Start New Game. Затем нажимай кнопки вверх-вверх-вниз-влево-вправо-вправо-вниз.

EMPIRE EARTH 3

Нажатием Enter вызови окно чата и вводи коды. Предварительно набери icheat, чтобы активировать режим читов.

loot – 10 000 единиц каждого ресурса;
give tech – 50 технологических очков;
era up – перейти в следующую эпоху;
convert – изменить выбранного юнита;
play god – режим бога;
punish – 20 очков урона по выбранному юниту;
recharge me – подзарядить выбранный юнит;
win – победа;
sea monkeys – мгновенное строительство;
toggle fog – туман войны;
reinforcements – подкрепление в 100 солдат;
max pop – увеличить максимально возможное количество юнитов;
super cheat – куча денег, мгновенная постройка, отключение тумана войны, увеличение, максимально возможное количество юнитов;
cheatonite – отключить предыдущий чит;
idontcheat – отключить любые введенные читы.

EASTER-EGGS

TIMESHIFT

Введи код RXYMCPENCJ, чтобы открыть скин Dr. Aiden Krone в сетевой игре.

CLIVE BARKER'S JERICHO

Три секретных кода

В замечательном шутере от первого лица ***Clive Barker's Jericho*** нет универсальных читов – они зашифрованы, и генерируются уникальным образом в зависимости от кода диска. За большую часть из них нужно платить, но есть и дармовые. В меню "Bonus Codes" обрати внимание на пятизначный код диска в верхней части экрана. В разделе предзаказов сайта www.codemasters.com вводи AGEH-56JW-X2GB-DN1N-EGUT. Затем набирай пятизначный код диска и жми "Submit". Тебе откроются читы на бесконечные патроны и быстрое восстановление здоровья. Возвращайся на сайт Codemasters, подпишись на получение бесплатного аккаунта и логинься. Зарегистрируй свою версию игры, чтобы получить чит Dominator Damage.

TABULA RASA

После того как персонаж погибнет и воскреснет, напечатай команду /stuck – это позволит мгновенно перенестись к месту гибели. Данный хинт срабатывает только в инстансах.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Режим читов

Мы уже публиковали читы для ***Call of Duty 4***. Но то был скромный набор консольных кодов. Помимо них в игре есть продвинутый режим читов – он становится доступен в опциях после полного прохождения CoD4.

Как вариант, можно открыть файл config.ini (\players\profiles\<имя профиля>) и выставить напротив строки seta cheat_points число 30.

Золотое оружие

Хочешь валить врагов из золотого оружия? В игре есть элитные версии некоторых стволов. Все просто, надо лишь выполнить следующие условия:

Золотой AK-47 – пройти все испытания со штурмовыми винтовками;
Золотой Desert Eagle – достигнуть 55-го уровня;
Золотой Dragunov – пройти все снайперские испытания;
Золотой M1014 – пройти все испытания с шотганом;
Золотой M60 – пройти все испытания с тяжелым вооружением;
Золтой Mini-Uzi – пройти все испытания с пистолетами-пулеметами.

NEED FOR SPEED PROSTREET

В новой ***NFS*** совсем не обязательно пользоваться читами, чтобы обеспечить себе райскую жизнь. В игре есть несколько полезных глюков.

Вариант 1. Включи Master Code, переходи к выбору машин. Красную Acura Integra предлагают даром. Ты можешь продать ее за $7200 и повторять сию процедуру до тех пор, пока не надоест.

Вариант 2. $91 500 за одну минуту:

1. В режиме карьеры выбери пункт Secret Code.
2. Включи Master Code.
3. Сразу же отправляйся к любому дню гонки.
4. Сразу же покинь день гонки.
5. Отныне у тебя в гараже стоят четыре классные тачки: Pontiac GTO, Chevrolet Cobalt SS, Dodge Viper SRT10, Nissan 240SX.
6. Продай все эти автомобили – в итоге получится $91 500.

Второй вариант тоже можно повторять сколько угодно.

НОВОГОДНИЙ ХАКЕР
В ПРОДАЖЕ С 12 ДЕКАБРЯ!

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Привет.

На свете существует всего несколько игр, которые сами по себе являются жанром. К примеру, ролевые экшены делали и до Diablo, но именно этот проект студии Blizzard Entertainment расставил все по своим местам и сформировал канон. Неудивительно, что в дальнейшем похожие action/RPG стали называть клонами Diablo. То же самое можно сказать и про Tomb Raider, образцовый приключенческий экшен. Однако лучше всего под определение «игра-жанр» подпадает великая Grand Theft Auto 3. Она произвела настоящую революцию в индустрии развлечений. В ней смешано множество ингредиентов (это и экшен, и рейсинг, и симулятор), и говоря об аналогичных проектах, критики и геймеры не утруждают себя долгими разъяснениями, а просто уточняют: «Перед нами – клон GTA». И сразу всем все ясно.

Я давно уже собирался рассказать о Grand Theft Auto 3, но как-то не решался. Робел. Игра хоть и не юна, но до сих пор популярна и многим хорошо знакома. Причем немало ребят знают ее гораздо лучше, чем я, – разбуди их ночью, и они тут же скажут, как без проблем пройти миссию Two Faced Tanner и как угнать армейский танк. Кроме того, уместить впечатления от монументального экшена на трех страничках ретроревью – задача не из легких. Grand Theft Auto 3 – это не просто игра, это – целая жизнь, полная лихих приключений.

И все-таки я рискнул.

Иван Гусев,
ведущий рубрики

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Take-Two Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука

РАЗРАБОТЧИК
Rockstar North

ОБЪЕМ
Два CD

ДАТА ВЫХОДА
20 мая 2002 года

GRAND THEFT AUTO 3

ПОЭМА О МАЛЬЧИШЕ-ПЛОХИШЕ

Серия ***Grand Theft Auto*** была довольно популярна и до выхода третьей части. Однако именно «трешка» превратила ее из занятной, но не выдающейся аркадной забавы в настоящий шедевр. Разница между ***GTA 2*** и ***GTA 3*** примерно такая же, как между примитивным флэш-мультиком и первоклассным трехмерным анимационным фильмом. Прощайте, карикатурные герои и маленькие, словно игрушечные, машинки, привет, брутальный, дышащий жизнью Либерти-Сити. Разработчики из **DMA Design** (впоследствии студия была переименована в **Rockstar North**) не просто отказались от вида сверху и подвесили камеру за спиной главного героя. Нас как будто спустили с небес на землю! Спустя десять минут, проведенных за Grand Theft Auto ***3***, ты понимал, что этот визит в Либерти-Сити обещает быть очень-очень интересным.

МЕСТЬ НЕУДАЧНИКА

Паспортные данные главного героя GTA 3 до сих пор остаются тайной. В самой игре его ни разу не называют по имени. Работодатели обращаются к нему «малыш», а Мария, жена мафиозного босса, запавшая на молчаливого парня, ласково кличет его Fido, что по-итальянски значит «любимчик», «верный друг». Однако, судя по косвенным доказательствам и указаниям, содержащимся в других играх серии, мы имеем дело с Клодом Спидом, персонажем из GTA 2.

Молчун вместе со своей подружкой Каталиной ограбил банк Либерти-Сити. Увы, любимая девушка оказалась безжалостной стервой. «Прости, малыш, – сказала она. – Я девочка амбициозная, а ты… ты просто неудачник». После чего выстрелила в Клода и, бросив его помирать на дороге, умчалась с деньгами. Но парень выкарабкался. Спустя некоторое время, когда его везли в тюрьму, неизвестные напали на тюремный автобус, чтобы освободить другого заключенного. Клод воспользовался случаем и сбежал. Искусный водила и стрелок, не обремененный моральными принципами, он без труда нашел себе работу в преступном мире. Сначала мафиозные группировки поручали ему всякую ерунду вроде доставки путан клиентам, но потом пошли дела посерьезнее: кража машин, ограбления, убийства. Клод не боялся замарать ручки (он ведь беглец, парень вне закона) и охотно брался за любую га-

дость, но за всеми делами не забывал, почему он остался в Либерти-Сити. Он должен отомстить Каталине. Он должен убить ее.

ПЬЯНЯЩАЯ СВОБОДА

Несмотря на то что история, рассказанная в Grand Theft Auto 3, вовсе не плоха, полюбили игру не за сюжет. Большинство геймеров, впервые запустив третью часть, поначалу пропускали сюжетные миссии. Они знакомились с Либерти-Сити и его обитателями. Кто-то подбегал к первой попавшейся машине, выкидывал из нее водителя и катался по городу в свое удовольствие, слушая радио. Другие сразу же затевали драку на улице, убивали пару дюжин мирных граждан и ждали прибытия полиции, чтобы устроить настоящую кровавую баню. Третьи пробовали себя в роли таксистов, словно перепутав GTA 3 с сеговской ***Crazy Taxi***. Четвертые пытались выполнить суперпрыжок на крутой тачке, даже не догадываясь о положенной за невероятный трюк награде. В общем, все развлекались как умели и оставались довольны.

В Либерти-Сити ты мог вытворять что угодно: угонять армейские танки, давить пешеходов, будто муравьев, сбивать полицейские вертолеты из базуки и даже снимать проституток – для поправки здоровья. Никакого наказания за грехи не было. Если герой погибал, местные врачи быстренько его реанимировали и выпускали из больницы. А когда Клода ловила полиция, то при любых обстоятельствах (даже если он полчаса назад уложил тридцать копов из «Узи») у парня всего лишь отбирали оружие и выпускали под залог. Разработчики сознательно пошли на такие условности – они хотели, чтобы геймеры не боялись экспериментировать, пробовали новые трюки и играли в свое удовольствие. Неудивительно, что многие из нас провели за GTA 3 больше ста часов.

НА СЛУЖБЕ У САТАНЫ

Главная прелесть Grand Theft Auto 3 – в разнообразии миссий. Боссам преступного мира все время кто-то или что-то мешает: то назойливый журналист, то продажный политик, то доблестная полиция и ЦРУ. Многие задания заставляют попотеть, но выполнять их действительно интересно. До сих пор с удовольствием вспоминаю миссию, в которой требовалось устранить нежелательного свидетеля. Клод однажды почти прикончил его, но болтливый гаденыш выжил, и теперь его, загипсованного, повезли на реанимационной машине прямиком в суд. Нужно было протаранить тачку – так, чтобы из нее вывалилось тело. Свидетеля, выряженного в мумию, не брали даже ракеты. Единственный способ избавиться от него – закатать бедолагу в асфальт. Ох и радовался же я, когда с пятой – десятой попытки выполнил задание. Чуть позже от Клода потребовали убрать могущественного якудзу по имени Кенджи. Его пришлось давить чуть иначе, чем свидетеля, – нужно было протаранить машину японской мафии, дабы та подмяла под себя босса. Здорово, ничего не скажешь. А как я матерился, подбирая на лодке груз, сброшенный самолетом в гавани! Задание по сути было плевым, но у меня почему-то никак не получалось уйти от полицейского вертолета. Проклятия на головы разработчиков сыпались как из рога изобилия – немногие игры с той поры вызывали у меня подобные эмоции…

Этого парня в игре ни разу не называют по имени.

Оправдывая свое название, Либерти-Сити предлагал свободу: передвижения, поведения и развлечения

С «неподкупной» полицией Либерти-Сити всегда можно договориться.

ЧТО ПИСАЛИ О GRAND THEFT AUTO 3

Помните, как здорово было в детстве забрасывать бенгальский огонь в салоны машинок, устраивать жуткие столкновения игрушечных поездов и поджигать пластмассовых солдатиков? Все эти развлечения предлагает и GTA 3. Игра переносит вас в детализированный, заводной мир, знакомит с местной физической моделью, представляет множество объектов, с которыми можно взаимодействовать, и дает полную свободу разломать все и вся, наслаждаясь местным Армагеддоном. Вдобавок есть еще и сюжет, повествующий о твоей жизни среди отвратительных типов. Прелесть.

Сайт GameSpot, оценка 9.3 из 10

GTA3 съела почти два месяца моей жизни. Я был настолько увлечен игрой, что друзья даже подумывали позвонить в полицию и попросить выяснить, не похитили ли меня. Закончив GTA 3, я начал ее заново, решив попробовать сделать все, что возможно в этом экшене. И мне все мало! Ведь это не типичная электронная забава «собери все монетки и спаси принцессу». У этой игры есть характер! Grand Theft Auto 3 невероятно мрачна и агрессивна. Забудьте о политкорректности, и добро пожаловать в клуб негодяев!

Сайт IGN, 9.4 из 10

ПОЛИЦЕЙСКИЕ БУДНИ

Полиция Либерти-Сити не дремлет и с радостью поможет провалить миссию. Существует шесть степеней заинтересованности стражей закона. Первые две – сущая ерунда. Пара полицейских машин попытается наказать тебя за мелкую оплошность. Уйти от них не сложно. Но если ты натворил что-то серьезное и на экране загорелась третья звезда, готовься к неприятностям – баррикадам на дорогах и вертолету в небе. Если же ты доигрался до чрезвычайного положения (шестая степень), прибудут танки и грузовики с солдатами.

В моей машине всегда звучала Flashback 95.6.

Grand Theft Auto 3 позволяла всласть наесться запретных плодов, выпустить пар

Как упоительны в Либерти-Сити вечера...

РАДОСТЬ БЕЗЗАКОНИЯ

Почему-то, рассказывая о GTA 3, совершенно не хочется говорить об арсенале, автопарке, графике и звуке. Ни к чему все это. Шедевр Rockstar North неспроста получил от рецензентов средний балл 93 из 100. У игры практически нет слабых мест: она поддерживает высокие разрешения, городские районы радуют прекрасной архитектурой, стволов хватает, машин – море, а местные радиостанции – не чета «Русскому радио». И все-таки геймплей превыше всего! Оправдывая свое название, Либерти-Сити предлагал свободу: передвижения, поведения и развлечения. Да, поскольку Клод все-таки преступник, а город кишит бандитами и проститутками, ты не можешь устроиться в школу учителем физики, а творишь беззаконие. Но это-то как раз и здорово! Grand Theft Auto 3 позволяла всласть наесться запретных плодов, выпустить пар. И пусть ханжи ругают игру за изобилие бессмысленного насилия и называют творение Rockstar North симулятором убийцы, не верь им. GTA 3 не делает из людей преступников. Она показывает изнанку жизни, мир, где нужно вывозить и прятать трупы, убивать конкурентов, развлекать дочку мафиозного босса, взрывать машины – короче, делать все то, что ты никогда не повторишь в реальности. **PCG**

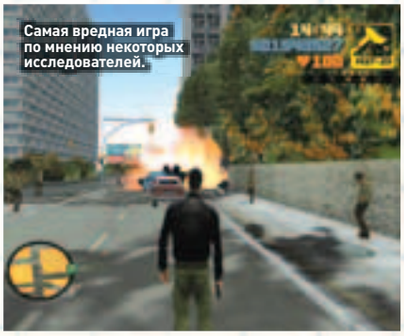
Благодаря mouse look в GTA 3 стало возможно нормально прицелиться.

ДОСТОИНСТВА GTA НА PC

Grand Theft Auto 3 вышла на персоналке спустя полгода после появления PS2-версии. Однако порт с «соньки» никого не разочаровал. Новшеств в игре не было, зато появилась поддержка высоких разрешений. Люди наконец-то прочитали мелкие надписи, которые никак не могли разглядеть на экране телевизора. Кроме того, разработчики приладили mouse look – возможность управлять камерой при помощи мыши. В Rockstar North подумывали еще и о мультиплеере для PC, но времени не хватило и идею забросили...

СМЕРТЬ ЕЙ К ЛИЦУ

КАК GRAND THEFT AUTO 3 СТАЛА ИГРОЙ С ЧУДОВИЩНОЙ РЕПУТАЦИЕЙ



Самая вредная игра по мнению некоторых исследователей.

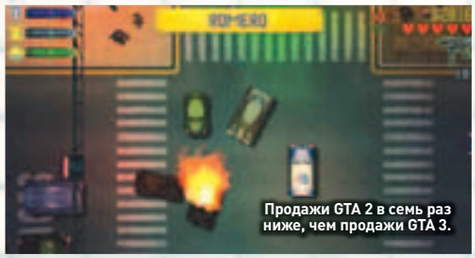
GTA И МАТ – БЛИЗНЕЦЫ-БРАТЬЯ

Grand Theft Auto 3 вызывает у геймеров склонность к вредным привычкам и безалаберности – к такому выводу пришли ученые университетов Калифорнии и Питтсбурга после серии исследований. Пятьдесят парней в возрасте от восемнадцати до двадцати одного года усадили играть в безобидную аркаду, а другим пятидесяти подсунули Grand Theft Auto 3. Результаты показали, что те, кто играл в GTA, стали более склонными к курению марихуаны, пьянству, мату, насилию и даже занятию сексом без предохранения. Согласись, выводы смехотворны.

GTA 3 сделает тебя социопатом?

Этот мужик слишком много играл в GTA 3.

1997 год. Так начиналась GTA...



Продажи GTA 2 в семь раз ниже, чем продажи GTA 3.

И вправду GTA 3 – криминальная комедия.

GTA 3 поддерживает и «классический» вид – как в первых двух частях.

Обычно в этой рубрике мы рассказываем о том, как создавалась та или иная игра. Однако на этот раз тебя ждет другой рассказ: почему у *Grand Theft Auto 3* настолько дурная репутация? Вопрос непраздный, ведь именно эта игра помогла юристу и игроненавистнику Джеку Томпсону (Jack Thompson) придумать нелепую, но яркую фразу, растиражированную СМИ: – *Только киллеры и геймеры стреляют в лицо!*

ПРОФЕССИОНАЛЫ

Нужно обладать недюжинной смелостью, чтобы создать и выпустить такую вызывающую игру, как ***Grand Theft Auto 3***. Ребята из **Rockstar North** прекрасно понимали, с какой «бомбой» имеют дело. И, надо отдать им должное, отнеслись к своей работе с максимальной ответственностью. До релиза не дожили многие задумки. В игре нет инвалидов и детей. Школьный автобус, который можно увидеть на одном из ранних скриншотов, также удалили из финальной версии.

Движок GTA 3 позволил издеваться над тушками убитых противников – игрок мог отстреливать части тела, а после крупной аварии по асфальту зачастую катились отсеченные человеческие головы. Однако руководство Rockstar North посчитало это перебором, и в игре ничего подобного ты не увидишь. А после печально знаменитых событий 11 сентября 2001 года из GTA 3 удалили анархиста Даркела, дававшего поручения главному герою. Одним из заданий, между прочим, было украсть автобус мороженщика, подманить пешеходов, а потом взорвать машину. Несмотря на внутреннюю цензуру, Rockstar North не удалось избежать огульной критики. Учитывая популярность GTA 3 (более 12 миллионов экземпляров продано по всему миру), оно и неудивительно. Однако сами разработчики настаивают, что к их игре нельзя относиться серьезно, ведь это черная криминальная комедия. «*GTA 3 – это фэнтези, только в городском интерьере*, – говорит сценарист проекта **Дэн Хаусер** (Dan Houser). – *Мы не поощряем бессмысленное насилие. Однако, как профессионалы, мы хотели, чтобы все в нашей игре, включая смерть, выглядело первоклассно*».

КОЗЕЛ ОТПУЩЕНИЯ

Самый громкий судебный процесс против Grand Theft Auto 3 появился после того, как восемнадцатилетний американец **Девин Томпсон** (Devin Thompson) совершил преступление. В июне 2003 года парня задержали за угон автомобиля. В полицейском участке он умудрился выхватить пистолет у одного из сопровождавших его офицеров и застрелил его и двух других легавых. Семьи погибших потребовали 600 миллионов долларов с компаний, имеющих отношение к GTA 3, поскольку свой поступок убийца оправдывал наркотической привязанностью к этой игре. Истцы считали, что именно GTA научила преступника угонять машины и убивать людей. Впоследствии игра была все-таки признана «невиновной», а Томпсона приговорили к смерти. Подобных исков за неполные семь лет, миновавших с момента выхода Grand Theft Auto 3, было очень много. К примеру, японские газеты писали о причастности игры к смерти мужчины и женщины, которых прикончил их собственный пятнадцатилетний сын.

Скандал разгорелся даже после, казалось бы, рядового визита журналиста в тюрьму американского штата Миссури. Заключенные проводили время за Grand Theft Auto 3: угоняли машины и нападали на полицейских. После выхода статьи зэкам запретили играть в GTA 3, и теперь они, очевидно, обустраивают жилье в ***The Sims 2***.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ЯНВАРЕ

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear — 2000 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Red Storm Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Red Storm Entertainment
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
22 сентября 1999 года

Если ***Rainbow Six*** знакома тебе только по ***Lockdown*** и ***Vegas***, то, как говорится, ты не видел ничего. Первые игры серии были серьезными тактическими шутерами, где нужно планировать действия своей команды и действовать предельно аккуратно и тихо, потому что убивают с одного выстрела!
Сиквел оригинальной игры – ***Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear*** – пользовался большим успехом. Спецподразделение «Радуга» вновь спасает мир от террористов, пытающихся наладить собственное производство ядерного оружия. Каждая миссия устроена так: слушаем брифинг, выбираем бойцов для задания, экипируем их, изучаем карту действий, потом берем под личное командование одну из групп отряда. По сравнению с первой Rainbow Six враги поумнели и вели себя вполне адекватно. А вот напарники, увы, иногда глупили и могли как ни в чем не бывало встать на линии огня. Но все это мелочи – игра стоила каждой проведенной за ней минуты.

Отряд «Радуга» сражается против армии клонов.

Medal of Honor: Allied Assault — 2002 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
2015, Inc.
ОБЪЕМ
Два CD
ДАТА ВЫХОДА
22 января 2002 года

Medal of Honor: Allied Assault – третья игра из славной FPS-серии, посвященной Второй мировой войне (однако на PC она появилась впервые). И, надо заметить, блин не вышел комом. Героические приключения лейтенанта Майка Пауэлла заслуживают экранизации. Тут тебе и проникновения на фашистские базы в Алжире и Норвегии, и спасение пленных камрадов во Франции, и высадка на Омаха-Бич в День Д. Последняя потрясла воображение геймеров – эту полубезумную миссию сравнивали со знаменитой сценой из **«Спасения рядового Райана»**.
Allied Assault разработана на движке ***Quake 3*** и выглядит очень неплохо. Что касается игрового процесса, он отлично описывается словами «беги и стреляй». У шутера хватает недостатков (в некоторых местах фашисты возрождаются снова и снова, камикадзе сами с остервенением лезут на мушку. Нет ни потоков крови, ни связного сюжета, но все это можно простить, ведь мы получили интересные задания и неплохой геймплей.

Allied Assault стала одной из самых кассовых компьютерных игр 2002 года.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring — 2003 ГОД

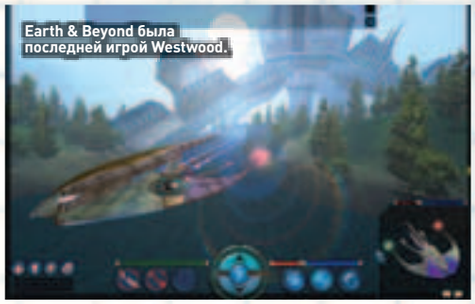
ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Universal Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Surreal Software
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
24 сентября 2002 года

Многие считают, что приключенческий экшен ***The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*** создан по мотивам фильма **Питера Джексона** (Peter Jackson). Ничего подобного! В его основе – книги мудрого **Толкиена**, права на создание игр по мотивам которых до недавнего времени принадлежали **Vivendi**. Пытаясь нажиться на успехе картины Джексона, компания по-быстрому сварганила The Fellowship of the Ring. Проект иначе как проходным не назовешь: участвовать в походе Братства кольца попросту скучно. Разработчикам более или менее удался дизайн известных локаций Средиземья, но происходящее на экране нагоняет тоску. Собирать цветочки и драться с пчелками – неподходящее для героев занятие. Боевая система простенькая, и любой враг убивается путем методичного истязания двух клавиш.
Из хорошего вспоминается лишь то, что в игре цитируют оригинальный текст. К тому же в ней представлены персонажи, не попавшие в фильм Джексона (вроде Тома Бомбадила).

В The Fellowship of the Ring была простая боевая система.

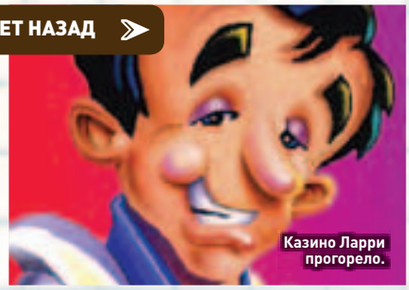
ПОХОРОНЫ WESTWOOD

5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД


Earth & Beyond была последней игрой Westwood.

Выходцы из Westwood создали Star Wars: Empire at War.

В январе издательство **Electronic Arts** поделилось радостными новостями: бизнес идет хорошо как никогда – спасибо ***The Sims*** и еще дюжине игр, разошедшихся под Рождество миллионным тиражом каждая. За последний квартал 2002 года EA заработала огромные деньги – 1.23 миллиарда долларов. Однако, несмотря на финансовые успехи, компания решила сократить расходы и объединить три студии в одну – **EA Los Angeles**. Фанаты пришли в ужас, когда узнали, что в числе участников нового альянса находится и **Westwood Studios**, создатель культовой стратегической серии ***Command & Conquer***. Студия впала в немилость из-за плохих продаж ее последней игры – онлайновой RPG ***Earth & Beyond***. Официально Westwood Studios прекратила существование весной 2003 года. Многие ее сотрудники сейчас трудятся в **Petroglyph Games**.


Казино Ларри прогорело.

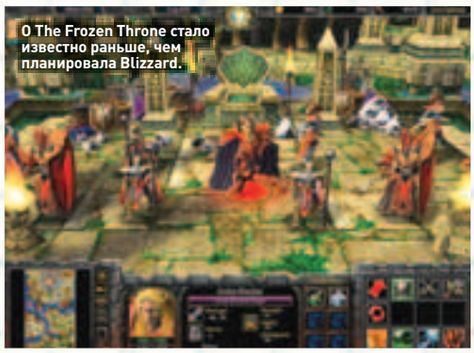
ЛАРРИ ОТКРЫЛ КАЗИНО

Компания **Sierra On-Line** анонсировала ***Leisure Suit Larry's Casino*** – виртуальное казино, заправляет которым Ларри Лаффер. Согласно пресс-релизу, незадачливому герою популярной серии адвенчур наконец-то повезло – эксцентричный богач предложил ему директорское кресло. Ларри обустроил казино на свой вкус и предложил геймерам традиционные развлечения: рулетка, Блэк Джек, покер… Leisure Suit Larry's Casino оказалась посредственной игрой. Примечательна она только тем, что в титрах анонсировали восьмую часть приключений Ларри – ***Lust in Space***. К сожалению, эта адвенчура так и не увидела свет.

ТАЙНА THE FROZEN THRONE

Компания **Blizzard Entertainment** отличается тем, что не показывает публике игры до тех пор, пока те не готовы. Вот и о существовании адд-она к стратегии ***Warcraft 3*** до поры до времени все только догадывались. Однако 21 января просочилась информация – один из пиарщиков по ошибке выслал журналистам детальный пресс-релиз о дополнении к великой RTS. Так мы все узнали о ***The Frozen Throne*** – игре, добавившей четыре сюжетные кампании, по одному новому герою для каждой расы, новые виды войск и многое другое.

Самое любопытное в том, что Blizzard отказалась подтверждать достоверность информации. Компания выждала день и 22 января как ни в чем не бывало с помпой анонсировала Warcraft 3: The Frozen Throne. Игра вышла спустя полгода и была с восторгом принята критиками и геймерами по всему миру.


О The Frozen Throne стало известно раньше, чем планировала Blizzard.

Критики хвалили Tanarus, но геймеры не оценили игру.

ТАНКИ ОНЛАЙН

15 января компания **Sony Interactive** выпустила многопользовательский экшен ***Tanarus***, разработанный создателями ***EverQuest*** – студией **Verant Interactive**. Игра посвящена танковым сражениям, которые разворачивались на больших аренах. В бета-тестировании Tanarus участвовало больше 100 тысяч человек, однако немногие из них пожелали потом платить по десять баксов ежемесячно за возможность играть в онлайне. Да и рекламы проекту явно не хватило.

Летом прошлого года абонентская плата была отменена, и если есть желание, можешь совершенно бесплатно скачать и опробовать этот неплохой танковый экшен.

ГЕИ ПРОТИВ POSTAL 2

Экшен-серия ***Postal*** всегда была объектом нападок консерваторов. Оно и неудивительно – игры, где кровь и моча льется литрами, явно не предназначены для широкой публики. Вот и накануне выхода ***Postal 2*** разгорелся очередной скандальчик. Против игры ополчился **Хенк Крол** (Henk Kroll), редактор популярного в Голландии издания для геев. Его возмутило, что в Postal 2 можно убивать «голубых братьев». Крол потребовал у парламента родной страны запретить неполиткорректный экшен в Нидерландах.

Ребята из студии **Running with Scissors** справедливо заметили: вообще-то в игре разрешено мочить абсолютно всех: мужчин и женщин, натуралов и гомосексуалистов – разницы никакой. Между тем каких-либо призывов к изничтожению именно геев в Postal 2 нет. Узнав об этом, члены голландского парламента не встали на сторону людей с нетрадиционной ориентацией.

Трагически завершился гей-парад...

СКОЛЬКО БУДЕТ СТОИТЬ S.T.A.L.K.E.R. СПУСТЯ ПОЛВЕКА И ЧТО ДЕЛАТЬ С АМЕРИКАНСКОЙ ПРОПАГАНДОЙ

Приветствую! С вами снова Иван Гусев, почтовик самого Правильного из всех Правильных. Ну-ка что там у меня в почтовом ящике помимо задушенного карлика-мулата? После публикации в журнале статьи об образе русских в компьютерных играх в редакцию полетели гневные отклики. Патриотически настроенные геймеры не желают, чтобы наш народ выставляли врагом рода человеческого. «За державу обидно! – пишет, например, Альберт Городилов. – В играх то русские шпионы, то русская мафия, то просто сумасшедший русский. Надоело! С такими темпами скоро туристов из России начнут хватать на улицах и сажать в тюрьму, подозревая в них злодеев с Лубянки, везущих в чемодане набор пыточных инструментов, банку с сушеными ушами врагов, мешок героина и плюшевого мишку с контейнером плутония».

Хорошо сказано, Альберт. Ответ на твое письмо и обращения других читателей, возмущенных американскими разработчиками, чуть ниже.

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ»! Я бы хотел поднять больную тему, больную не только для меня, но и для многих наших соотечественников. Ни для кого не секрет, что львиную долю хитовых игр производят на Западе. А одной из их излюбленных тем является тема современной войны. Чаще всего главными героями выступают американцы, ну а злодеями – террористы или русские, а иногда это просто слова-синонимы! Зверства русских, героизм американцев... Вам не кажется, что героизм и американцы – понятия несовместимые? Взять, например, Вторую мировую: мы европейские города захватывали, а они разрушали. Например, чтобы не разрушать Вену, ее окружили и добились капитуляции фашистского гарнизона. А союзники? Союзники бомбежками сравнивали города с землей, один Дрезден чего стоил...

В последнее время русских особенно часто выставляют не в лучшем свете... Недавняя стратегия *World in Conflict* – яркий тому пример. Игра во всех смыслах хорошая, но вот сюжет... Так же плохи дела и в пафосной *Call of Duty 4: Modern Warfare*, на подходе *Tom Clancy's EndWar*, где русские опять хотят захватить мир и заставить всех носить ушанки, танцевать с медведями и пить водку! Подобные проекты меня наводят на мысль о крупномасштабной пропаганде образа «плохих русских»! Конечно, нас всегда боялись, а немцы во времена Первой мировой были уверены, что казаки едят детей... Но пропаганда подобного рода – как минимум подло! Где же их хваленая политкорректность?

С уважением, ZiG

Мне вот интересно: а почему никто не заступается за немцев, китайцев, корейцев, арабов, страны Латинской Америки? Сколько фрицев ты уложил в шутерах о Второй мировой войне? Сколько корейцев отправил на тот свет в ***Crysis*** и экшенах имени **Тома Клэнси**? А арабских террористов много настрелял?

Я понимаю чувства тех, кому не нравится, что его сограждане выставляются в играх злодеями. Но, поверьте, между патриотизмом и ханжеским невежеством тонкая грань. Игры – это не большая политика, игры – это развлечение. В серии ***Grand Theft Auto*** полным-полно врагов: китайцы, японцы, итальянцы. А помнишь, как оскорбились жители Гаити, услышав в ***GTA: Vive City*** фразу «Мочи всех гаитян!»? Тем не менее больше всего отморозков в серии ***Rockstar North*** – американцы. И в других играх полным-полно подонков с гражданством США: бизнесмены, продажные военные, политики. Просто мы на это не обращаем внимания. А вот когда дело касается русских, готовы обидеться на любую ерунду.

Так уж исторически сложилось: Россию боятся и недолюбливают. Отголоски холодной войны стихнут еще не скоро. Однако, ради бога, не ищи политическую подоплеку в каждом шутере, где действуют Иван и его ручной медведь, пляшущий вприсядку под «Калинку».

Тебе же, ZiG, за знание истории родной страны – «DR.WEB антивирус + антиспам», предоставленный компанией **«Доктор Веб»**.

Здравствуйте, редакция «РС ИГРЫ»! Хочу высказать свое мнение относительно соперничества футбольных серий *FIFA* и *Pro Evolution Soccer*. Недавно вышел очередной «шедевр» от Electronic Arts. Я установил игру, запустил, выбрал товарищеский матч, и... предо мной оказалась *FIFA 07*. Изменений никаких, графика чуть ли не хуже. В общем, выкинул деньги на ветер. Неужели издатель не понимает, что прошлая часть серии уже серьезно проигрывала творению Konami и, чтобы не потерять покупателей, нужно предлагать что-то новое?
Я помню, как мы с друзьями рубились в *FIFA 2003*. Вот это были баталии! Мы орали, били по клавиатуре, расстраивались и радовались, как будто смотрели настоящий матч. С годами FIFA становилась все сложнее, но от этого только проигрывала зрелищность. Если уж разработчики не могут сделать нормальный футбол, как в PES, так брали бы простотой и эффектностью! Поражает, с какой наглостью EA издевается над PC-игроками! Все мои знакомые сказали, что игра никуда не годится и что следующую часть они покупать не будут. Даже если *FIFA 09* наконец будет нормальной игрой, ее купит уже меньше народу, потому что имидж серии непоправимо испорчен. Короче говоря, мой (и не только мой) выбор – PES! Ура правдоподобному футболу!

Жека Никитин aka crazyfrogspb

Жека затронул больную тему. Сам я являюсь большим поклонником ***NHL*** и с чувством вселенской печали на протяжении нескольких лет наблюдал, как «электроники» губят серию. Терпение лопнуло в этом году – целый месяц я пытался полюбить ***NHL 08***, но в конце концов признал игру никуда не годной и отправил в мусорную корзину. Однако как скоротать длинные зимние вечера без хоккея? Пришлось покупать консоль. Оказалось, что на Xbox 360 в этом году вышла АБСОЛЮТНО ДРУГАЯ игра. PC-версию NHL 08 и ее приставочного брата роднит только название и саундтрек. Все.

И знаете, консольная игра на голову выше той, что на PC. Она качественно сделана, красива и радует продуманным, ярким геймплеем. Та же самая ситуация и с ***FIFA 08***. Согласно сайту **GameRankings**, приставочный вариант игры получил от критиков средний балл 82.4 из 100, а компьютерный – всего 70.
Отсюда вопрос: какого черта EA почует нас, персональщиков, откровенной халтурой? Честно говоря, сам не пойму. Ясно, что у «электроников» в числе приоритетных платформ значатся Xbox 360 и PlayStation 3. Но ведь EA – независимый издатель и вроде бы не должен потакать интересам производителей приставок нового поколения. Однако делает это. И видимо, получает за поддержку неплохие деньги от **Microsoft** и **Sony**. Взывать к совести руководства EA бесполезно – здесь все решают деньги. Поэтому предлагаем тебе, Жека, пойти другим путем. В комплекте со следующим номером журнала «РС ИГРЫ» будет продаваться тряпичная кукла исполнительного директора Electronic Arts **Джона Риччитьелло** и набор игл. Думаю, сам смекнешь, что с ними надо делать.

Здравствуйте, уважаемая редакция!
Вчера купил себе *Half-Life 2: Episode Two*. Начал устанавливать. Сначала стал обновляться *Steam*, ну это ладно – обновился быстро. Потом ставил полчаса саму игру (с этим я тоже могу смириться, так как большой поклонник этой серии). Но когда я захотел запустить игру, Steam начал обновлять ее без моего согласия, причем с УБИЙСТВЕННОЙ скоростью – примерно 9.6 кб/с! Хотя скорость интернета у меня – 1024 кб/с. Я менял настройки подключения, но ничего не помогло.
Какая может быть речь о борьбе с пиратством, если Valve делает такие пакости? А как быть «счастливым» обладателям dial up-интернета? У меня лично отпало желание покупать лицензионные диски. Лучше возьму «пиратку», которая заработает без лишнего геморроя.

С уважением уже не покупающий лицензионные диски slavintiy

Вышел Half-Life 2: Episode Two, и наши читатели снова плюются в сторону Valve Software и ее дьявольского изобретения – Steam. Это уже третий по счету всплеск возмущения, первые два были приурочены к выходу ***Half-Life 2*** и ***Half-Life 2: Episode One***. Каждый раз читатели жалуются на проблемы с установкой и запуском игр. А мне их и утешить-то нечем. Сам по себе Steam – штука неплохая и даже, ты не поверишь, удобная. На Западе через этот сервис продаются десятки игр, и жалоб не особо много. А если и возникают проблемы, то они решаются по первому же звонку.
Увы, русским геймерам куда труднее. У нас процент ошибок при работе со Steam гораздо выше. Да, конечно, можно обратиться за помощью в издательство **«Бука»**, но разве об этом мы мечтаем, покупая игру в магазине: «Если чего не заработает, я шесть раз попробую все переустановить, поменяю драйверы, потом напишу в службу техподдержки и стану терпеливо ждать ответа. Вот здорово!» Нет, конечно, мы в нетер-

О НАБОЛЕВШЕМ

пении засовываем диск в привод, предвкушая славную охоту. И если что-то идет не так, как надо, то и впечатление от самой игры портится. Тем не менее беда с Half-Life 2: Episode Two не повод заявлять: «Лицензия – фуфло, ухожу к пиратам». Это все равно что отказаться от походов в кино после того, как попал на плохой фильм. Дай еще один шанс отечественной игровой индустрии, ей нужны твои деньги… пардон… твоя поддержка.

Здравствуй, во всем уважаемый Правильный!
На носу новый, 2008, год. Дети, подростки, взрослые люди побегут в магазины за подарками. Если за первые две категории я не беспокоюсь, то последние внушают тревогу. Что же будут родители покупать своим детям, которые любят игры? Хороший папа подарит игровой руль своему сыну, чтоб парень уже начинал приобретать водительские навыки. Но это полдела, надо найти подходящий автомобильный симулятор. Не думаю, что большинство родителей ознакомлены с последними новинками сезона, и, не желая ошибиться, они обращаются за помощью к консультанту. И нет чтобы купить замечательный *Richard Burns Rally* – послушавшись горе-советчика, хороший папа покупает *Lada Racing Club*. И все потому, что магазин заказал слишком много экземпляров игры и надо от этой гадости как-то избавляться! Вот и втюхивают LRC настырные консультанты. Ведь они не на покупателя работают, а на контору свою! Не так давно видел, как продавец посоветовал мамаше взять для маленькой дочки не *The Sims 2*, а «офигенную» *The Singles 2*. А другой папаша хотел купить лицензионную *Half-Life 2*, не зная, что для запуска игры нужен интернет (которого у него нет).
Поэтому мой совет родителям: не полагайтесь на консультантов, а лучше просто узнайте у своего ребенка, во что тот хочет поиграть.

С уважением, DisKane

Твои родители не разбираются в играх? Займись ликбезом! Усади маму за ***World of Warcraft***. Покажи папе ***Crysis*** – он наверняка обалдеет. Ну а потом достань с антресолей из «коробки позора» пресловутую LRC или ***«Бой с тенью»*** и расскажи, как разработчики и издатели иногда вводят геймеров в заблуждение и наживаются на них.
Затем выдай маме с папой короткий список на шестьдесят пунктов с указанием игр, которые ты хотел бы получить на Новый год. Подчеркни маркером особо ценные позиции. Уверен, они все поймут. Мама купит себе адд-он ***WoW: The Burning Crusade***, папа неожиданно захочет пройти ***Far Cry***, тебя перестанут пускать за компьютер, ты станешь больше гулять с друзьями и наконец-то заведешь себе подружку.

Привет всем!!! У меня вопросы к людям, которые работают в «РС ИГРЫ». Вы играете в игры по своему выбору или вас выстраивают в строй и каждому вручают игру, дескать, проходи и пиши рецензию? Сами проходите игру или кодами пользуетесь? Вам игру покупать приходится или ее издатели приносят? Играете дома или на работе? Начальник принимает участие в испытании игры? И вообще, вы что, все рабочее время играете???
ВОЗЬМИТЕ МЕНЯ К СЕБЕ! Я тоже так хочу!

Шкода

Привет, Шкода. Скажу тебе по секрету: работа в журнале – испытание не из легких. Поскольку большинство игровых журналистов чрезвычайно ленивы и не любят сдавать тексты в срок, нас, сотрудников **«РС ИГРЫ»**, держат всех вместе в большом бараке. У каждого к ноге прикована цепь с тяжеленным чугунным шаром. Мы сидим за компьютерами по шестнадцать часов в день: десять из них играем и пишем статьи, а шесть – прокачиваем персонажа главного редактора в его любимой MMORPG.
Раз в неделю дверь в барак открывается и нам швыряют огромный мешок с игровыми новинками. Если кто не хочет писать рецензию на откровенный трэш-проект, его секут крапивой. Каждого, кто воспользовался кодами при прохождении игры, закрывают на сутки в карцере, где заставляют слушать скрипичные концерты и Диму Билана.
Хочешь к нам? Отличная идея, Шкода. Перед поездкой в редакцию не забудь захватить теплые вещи и матрац – мы все спим на холодном бетонном полу.

Хэйа, лучший, правильный, любимый и все такое журнал «РС ИГРЫ». Меня (ну и еще около миллиона людей) беспокоит заковыристый вопрос. Слушайте, то бишь читайте. Почему приквелы делают лучше, чем все, что по сценарию должно происходить позже? Оружие лучше, броня, новые способности и тому подобное? Так вот почему приквелы вовсе не приквелы, а скорее сиквелы, почему так?

С уважухой, Tar-Akmid

Вообще-то в игровой индустрии пока не слишком много приквелов (иначе говоря, предысторий). Куда больше их в кинематографе – первыми на ум приходят **«Бэтмен: Начало»** и прошлогодний фильм о Джеймсе Бонде. Однако причины, по каким создаются приквелы, вполне понятны. Есть раскрученная серия, интерес к которой начал падать, или же создателям хочется привлечь новую аудиторию. К примеру, последние части ***Tomb Raider***, созданные студией **Core Design**, оказались посредственного ка-

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику “О наболевшем”». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

чества и мисс Крофт начала терять популярность. Тогда издательство **Eidos Interactive** сменило разработчика (им стала американская **Crystal Dynamics**) и велело забыть сюжетные перипетии провальной ***Tomb Raider: The Angel of Darkness***. В результате получилась очень неплохая ***Tomb Raider: Legend***. Сейчас, если верить слухам, французская компания **Ubisoft** планирует выпустить три приквела ***Prince of Persia***. Она будет выдержана в духе ***The Sands of Time*** и нинтендовской ***The Legend of Zelda***.
То есть приквелы создают либо из отчаяния: серия захирела и ей нужен перезапуск, либо для расширения аудитории. В любом случае делать фуфло нельзя – геймеры не поймут. Вот и приходится разработчикам стараться.

Здравствуй, редакция Правильного! У меня созрел странный вопрос. Сейчас в моей коллекции более тридцати лицензионных игр. Если перевести их в рубли, то получится немалая сумма. Так вот, мне интересно, сколько будут стоить современные игры спустя лет пятьдесят? И как долго информация может храниться на дисках? Я слышал, что старые редкие игры покупают за неплохую цену. Надеюсь, я не выбросил деньги на ветер.

ELITE

А у тебя есть деловая хватка, ELITE! Так и вижу, как на аукционе «Сотбис» продается твоя коллекция: «Дамы и господа, позвольте представить вашему вниманию собрание игр начала XXI века. Между прочим, в нее входит первое, крайне раритетное издание шутера ***S.T.A.L.K.E.R.*** Стартовая цена – 3 миллиона долларов. Кто сказал десять?»
Если же серьезно, вряд ли тебе удастся разбогатеть при помощи игр. Все-таки диски – не слишком надежный носитель информации. CD и DVD низкого качества работают три – пять лет. Игры, выпущенные заводским способом на качественных дисках (данные физически пропечатаны с помощью пресса), проживут дольше – лет пятьдесят.
Короче, не рассчитывай, что правнуки будут говорить: «Какой же молодец наш прадед, что не выбросил коробочку с ***Call of Duty 4***...»

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

В каждом номере на последней странице пишется дата выхода следующего номера в продажу. Но октябрьский и ноябрьский номера вышли на неделю позже указанной даты. С чем это связано?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Первая задержка была вызвана ЧП: впервые за десять лет поломалась типографская машина и ребята в типографии не сумели починить ее в срок. Мы подобрали другую типографию, но на поиски ушло несколько дней. Вторая задержка – полностью на нашей совести. Надеемся, третьего прокола не будет и журнал будет поступать в продажу в срок.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Больше всего бесит в журнале то, что к читателям обращаются на «ты». Все-таки как-то... несолидно, что ли?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Мы уже не раз отвечали на этот вопрос, но не поленимся разъяснить вновь. Обращение на «ты» вызвано не нашим панибратством. Еще в первом номере **«РС ИГР»** было сказано: мы говорим читателю «ты», потому что считаем его другом. Равным себе – вне зависимости от возраста, образования и того, кто сколько игр прошел. Это – наша редакционная политика, и надеемся, большинство читателей ее прекрасно понимают и принимают.

КОНКУРС

ТАЙНЫЙ АГЕНТ - ФОТОПОРТРЕТ

Конкурс продлится до 30 декабря

Напоминаем, что продолжается конкурс «Тайный агент – фотопортрет», организованный компанией «Акелла» и журналом «PC-игры». Конкурс проходит при призовой поддержке торговых марок **IRBIS** и **HITACHI**.

Мы уже получили множество фотографий участников. Некоторые настолько хороши, что мы всерьез думаем, а не настоящие ли агенты нас окружают? У вас все еще есть шанс обогнать других участников в гонке за главным призом, максимально точно передав дух игры «Трудно быть богом». Акция продлится до 30 декабря, и вы еще успеете поучаствовать в конкурсе и получить положенное вознаграждение!

Для тех, кто еще не стал тайным агентом, но очень хочет им стать, сообщаем: главный герой RPG «Трудно Быть Богом» является тайным агентом, который получил задание тихо проникнуть в королевство Арканар и действовать на благо Империи. Об этом знают все, кто хоть немного интересовался игровым проектом во вселенной братьев Стругацких. Но кое-что неизвестно даже тем, кто пристально наблюдает за новой разработкой Burut CT, а именно – как выглядит этот тайный агент. Поэтому все участники конкурса находятся в равных условиях, и ваша фантазия свободна творить в рамках литературно-цифрового мира «Трудно Быть Богом».

Два шага к победе

Шаг первый:
Конкурсанты должны придумать свой облик тайного агента и продемонстрировать его на себе. Результат оформляется и высылается в виде фотографии, где вы перевоплотились в главного героя «Трудно Быть Богом». Работайте над изменением своей внешности или редактируйте фотографию до неузнаваемости – главное сохранить дух и стиль игры, в которой смешались элементы средневековья и научной фантастики.

Шаг второй:
Зайдя на сайт **www.k-systems.ru**, вы должны заполнить анкету участника конкурса. Фотография вместе с анкетой высылается на электронный адрес, указанный на сайте.

Автор лучшей фотографии получит суперприз от торговых марок **IRBIS** и **HITACHI**.
Формат фотографий: jpg
Размер: не более 800x600
Внимание: рассматриваются только фотографии, присланные вместе с анкетой!

СУПЕРПРИЗ - компьютер IRBIS!

Трудно быть богом, особенно если у тебя нет компьютера IRBIS X95, оснащенного жестким диском Hitachi Deskstar T7K500.
Но если он есть – твое могущество неоспоримо.

Вместительный «винчестер» от HITACHI не дает осечек. Игры, программы, фильмы, документы – за их сохранность переживать не придется! За зрелищность и реалистичность игр отвечает внушительный объем оперативной памяти и мощный двухъядерный процессор. А современная видеокарта по-настоящему оживляет компьютерную графику!

Быть богом намного проще, когда в твоих руках – самые передовые технологии:

- **Процессор Intel Core 2 Duo E6600,**
- **2048 Mb оперативной памяти,**
- **Жесткий диск Hitachi Deskstar 250GB**
- **Видеокарта PCI-Ex16 ATi Radeon X1950GT**

Тот, кто владеет техникой IRBIS, - побеждает.
Потому что успех – дело техники!

HITACHI

IRBIS
ТЕХНИКА УСПЕХА

BURUT

Акелла

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**

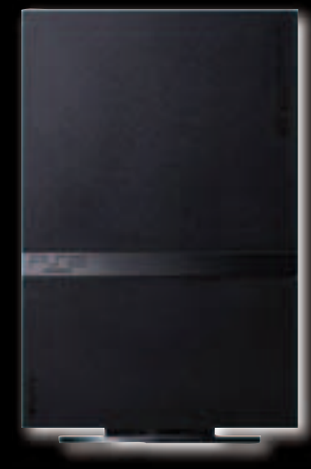
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Nintendo DS Lite

5070 р.



PlayStation 2 Slim

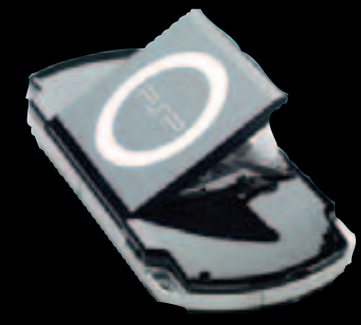
4680 р.

Xbox 360 Premium

12740 р.

PlayStation 3

15990 р.



PSP Slim & Lite

Уточните цену по телефону

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

- Покупку можно оплатить электронными деньгами
- Возможность доставки в день заказа
- Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр

New Super Mario Bros.
1300 р.

Legend of Zelda: Phantom Hourglass
1352 р.

Call of Duty 4: Modern Warfare
1560 р.

Halo 3
2210 р.

Guitar Hero II (with Guitar Controller)
3640 р.

Project Gotham Racing 4
2210 р.

Pro Evolution Soccer 2008
2210 р.

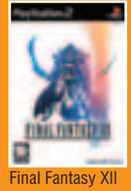
Silent Hill Origins
1430 р.

Jeanne D'arc
1300 р.

Гарри Поттер и Орден Феникса
2340 р.

Warhawk (PAL, русская версия)
1170 р.

FIFA 08 (RUS)
1508 р.

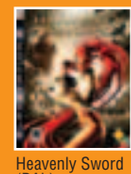


Final Fantasy XII
1612 р.

Dance UK XL Party & USB MAT Bundle
1690 р.

The Legend of Zelda: Twilight Princess
1950 р.

Super Paper Mario
1950 р.



Heavenly Sword (PAL)
1950 р.

Eye of Judgment + Playstation Eye USB Camera (US)
2860 р.

КОНКУРС

MEGA-BESTSHOT №01
ДО СЕДЫХ ВОЛОС

Если поздним вечером ты не торопишься ложиться спать, а выключаешь свет и запускаешь любимый компьютерный ужастик, то этот конкурс для тебя. Мы готовы отдать современную графическую карту PowerColor HD 2400 Pro (256Mb) автору самого страшного скриншота. Не нужно присылать снимки с горами трупов и морями крови – это мы видели, и не раз. Попытайся нас по-настоящему напугать. Работы принимаются по адресу shot@pc-games.ru до 1 января.

ПРИЗ

PowerColor HD 2400 PRO (256Mb)

PowerColor

ATI

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд составлен полностью на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

2. При выборе карьеры атлета в ***Sims 2*** круче этой должности только Hall of Famer.
5. ***America's*** ******** – популярный сетевой экшен, в котором описывается противостояние американских военных и террористов.
9. Шина на материнской плате для размещения видеокарты. Была популярна в начале 2000-х, пока ей на смену не пришла PCI-Express.
12. Расширение большинства файлов-приложений.
14. Один из крупнейших издателей. В числе последних релизов ***Call of Duty 4: Modern Warfare***, ***Spider Man 3***, ***Guitar Hero 3***.
16. Учетная запись пользователя онлайновой игры или форума.
20. Игровое подразделение гиганта **Infogrames**. Долгое время оно занимало лидирующие позиции на рынке, однако несколько последних лет терпит огромные убытки.
21. Создатели дополнения для ***Doom 3***: ***Resurrection of Evil***.
23. Имя самой мощной (пятидесятого уровня) темной эльфийки из ***Might & Magic 8***. Ближе к концу игры мы даже сможем принять ее в свою команду.
24. ********-control RTS – именно так в свое время критики нарекли гениальную ***Majesty***. На самом деле это был Godsim чистой воды.
25. В этом мире мы оказываемся в финале первой ***Syberia***.
29. Одна из воюющих сторон в ***C&C: Generals***.
31. Излюбленный автомат террористов по всему миру. С ним они не расстаются даже в компьютерных играх.
34. Один из ключевых персонажей серии ***Resident Evil***.
36. Азиатский бандитский клан в ***GTA3***. Существует как в игре, так и в реальной жизни.
37. Напарник сумасшедшего кролика-полицейского из легендарного квеста 1993 года от **Lucas Arts**: простодушный пес в широкополой шляпе и сером костюме.
38. Эпатажный рок-певец, который озвучивал главного инопланетянина в ***Area 51.***
40. Крупнейший азиатский разработчик/издатель MMOG. С ним может конкурировать разве что **Sony Online Entertainment.**
43. ***** Chicken. Этот цыпленок – фирменный easter-egg серии ***Space Quest.***
44. Фамилия возлюбленной Макса Пейна в ***Max Payne: The Fall of Max Payne***.
45. Этот режиссер известен своей нездоровой тягой к созданию кино по мотивам компьютерных игр. К сожалению, пока что он «радует» общественность лишь отвратительным трэшем.
48. Разработчик ***EVE Online***.
49. Кем был по профессии Metzger из ***Fallout 2***?
50. Фамилия руководителя проекта ***TRON 2.0***.
51. Одна из форм киберспортивных (и не только) турниров.
52. Четырехрукий босс из ***Mortal Kombat 2***. Он приходится братом четырехрукой фемины из ***Mortal Kombat 3***.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. RPG-термин, обозначающий ограничение по уровню.
3. ***** Lightning – эффективное заклинание массового поражения во многих ролевых играх.
4. Главное оружие любого мага.
6. Группировка в первом городе ***GTA2*** – злобные азиаты в синих одеждах. Хочешь завоевать их доверие – убивай представителей клана Зайбацу.
7. Извечные противники NOD.
8. Родной мир инопланетной нечисти из ***Half-Life***.
10. Серия экономических менеджеров морской тематики от **Ascaron**. Вторая и третья части издавались в России официально, правда, разными компаниями.
11. Самый популярный в мире земляной червь. Его придумал **Дэвид Пэрри** (David Perry), талантливый игродел из **Shiny Entertainment**.
13. На этом движке были созданы такие хиты, как ***TES: Morrowind***, ***Dark Age of Camelot*** и ***Freedom Force***.
15. И снова вопрос по играм морской тематики – вспомни игру Ascaron на движке Port Royale.
17. На основе произведений этого мастера технотриллеров вышла не одна игра о бравых войсках специального назначения.
18. Адепт магии природы. Популярный RPG-класс. Чаще всего встречается в ролевках по сеттингу Dungeon & Dragons.
19. В ***Playboy: The Mansion*** работники этой профессии необходимы для работы над журналом.
21. Ядреная (и одновременно «ядерная») кола из вселенной ***Fallout***.
22. Польская студия-разработчик, создавшая ***Painkiller*** (аббревиатура).
26. Frame **** – показатель частоты обновления экрана.
27. Один из процессоров семейства AMD, популярный несколько лет назад.
28. У нас эта игра известна как ***«Рыцари хаоса»***. Постарайся вспомнить одно из слов оригинального названия.
30. Симулятор гражданской авиации от вездесущей **Microsoft** (аббревиатура).
32. Класс в ***Team Fortress***.
33. Камешек, который улучшает характеристику того или иного предмета экипировки в ***Diablo 2***.
35. Как правило, это слово обозначает защитный жилет, без которого герою любого shoot-em-up-экшена придется очень туго.
39. Вспомни название архаичного седана из ***GTA3***. Или главное оружие Персидского принца.
41. Главный герой ***Heretic 2***.
42. Тупы, сильны, зелены... Догадался, о ком я?
43. Имя продюсера и композитора серии ***Silent Hill***.
46. Почившая в бозе французская компания-разработчик, выпустившая в свое время (конец 1990-х – начало 2000-х) немало отличных квестов. В их числе – серия ***Atlantis***. Ее погубила нездоровая тяга к производству сиквелов и просто посредственных игр.
47. Именно он придумал прожорливую и глупую рыбу Dopefish, которую поместил в качестве прикола в одну из частей ***Commander Keen***. Позже у **id** сохранилась традиция прятать рыбешку во всех своих играх – фирменный easter-egg компании (назови имя).

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_49@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).
Внимание! Конкурс продлится до 1 февраля 2008 года включительно.

ИТОГИ КОНКУРСА

MEGA-BESTSHOT #11
О, СПОРТ! ТЫ – МИР!

Футбол – спорт номер один, что только подтвердил конкурс ноябрьского номера на лучший скриншот. Подавляющее большинство присланных читателями снимков было сделано именно в футбольных симуляторах *FIFA* и *Pro Evolution Soccer*. Стоит заметить, не все участники правильно поняли задание и зачем-то отправляли нам стоп-кадры курьезов и различных багов. Тогда как мы ждали скриншоты эффектных моментов. Лучшей оказалась работа АЛМАЗА АГЗАМОВА. Кошачий прыжок Джанлуиджи Буффон на фоне заполненных трибун великолепен. Алмаз получает от нас отличную графическую карту PowerColor HD 2400 PRO (256Mb). Наши поздравления!

ПРИЗ

PowerColor HD 2400 PRO (256Mb)

ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №47

Как обычно, наиболее эрудированные читатели «РС ИГР» прислали нам ответы призового кроссворда. Трехмесячная подписка на наш журнал достается ЮРИЮ МЕРКУЛОВУ из Ростова-на-Дону. А игры от «1С» отправляются ЕКАТЕРИНЕ ГАВРИЛЕНКО в Хабаровск и ЕВГЕНИЮ МАШАЛОВУ в далекий Владивосток.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
3 NHL
7 KONOKO
8 HARM
10 HEAL
12 VENOM
14 PLANET
16 CHAOTIC
17 HEART
19 CHERUB
22 EMULATOR
25 DESCENT
26 OBSERVER
29 AGE
30 ANNO
32 LARRY
34 HARBINGER
36 BOT
38 KOKU
39 MUTATE
41 OKONNOR
44 HELP
45 ROGUE
47 KHAELA
49 GODMODE
50 COOLER
51 CLANS
52 ANIME

ПО ВЕРТИКАЛИ:
1 NODE
2 KODO
3 NOX
4 BHAAL
5 SMITH
6 SAGE
9 DEMO
10 HEWITT
11 FPS
13 MERC
15 ECHELON
18 THPS
20 RHEN
21 BETA
23 AURORA
24 ROAR
25 DEJAVU
27 BOLT
28 ROBOCOP
31 NERVE
33 BUKA
35 BOMBPLACE
37 ROMERO
40 THRALL
42 NEO
43 WET
46 ADOM
48 WMA
49 GPS

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:
PSYCHONAUTS

ИТОГИ КОНКУРСА

КРАСНАЯ УГРОЗА

Чуть менее ста человек прислали правильные ответы на вопросы по игре World in Conflict. И почти все они на сей раз получают призы от журнала «РС ИГРЫ» и российского издателя игры «Софт Клаба». Жребий определил будущих владельцев пяти коллекционных изданий World in Conflict, в котором помимо самой игры можно найти документалку «Феномены современности: Берлинская стена» от исторического телеканала History Channel, фильм о разработке World in Conflict, гарнитуру с микрофоном Creative Headset HS-390 и кусок настоящей Берлинской стены, подлинность которого заверена специальным сертификатом. Ими стали ЕВГЕНИЙ КРАВЧУК, ЕВГЕНИЙ МАШАЛОВ, АЛЕКСЕЙ СОЛОВЬЕВ, ЕВДОКИЯ БАЛАШОВА и читатель с ником Nick Nazaruk. Шапка-ушанка и свитер с символикой игры направляются БОРИСУ БРАЖНИКУ и ЕВГЕНИЮ КАРАБУТ соответственно. Еще пятьдесят человек, правильно ответившие на все пять вопросов, получают утешительный приз – коврик для мышки.

ПРИЗЫ

Футболка с изображением главного героя игры, плакат и две хитовые игрушки от российского издательства «Новый Диск»

Правильные ответы:
1. В; 2. Б; 3. В; 4. Г; 5. А

ТЕКСТ:
СЕРГЕЙ И МАРИНА БОНДАРЕНКО

ПОДРУЧНЫЙ ПЕРЕВОДЧИК

Давно прошли те времена, когда для перевода с иностранных языков нужно было держать под рукой толстенные словари. На смену увесистым томам пришли электронные переводчики. Найти перевод слова в электронном словаре гораздо проще, чем в бумажном, но и тут забот хватает. Сначала нужно скопировать его в буфер обмена, открыть окно словаря, посмотреть значение слова, а затем вернуться к той программе, с которой работал. Максимально ускорить поиск помогают контекстные переводчики. В нужный момент достаточно навести курсор на незнакомое слово, и словарь тут же покажет перевод во всплывающем окошке.

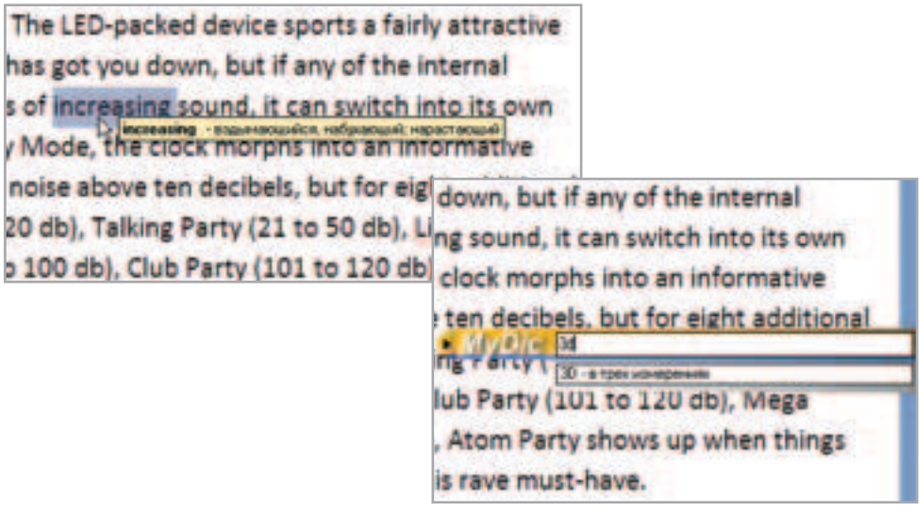
MYDIC 5.1

ТИП ПРОГРАММЫ: словарь
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Planetsoft
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, 200 руб.
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: planetsoft.ru/download/mydic

Переводчик MyDic переводит в двух направлениях: с русского на английский и обратно. Словарь удобен тем, что достаточно дважды щелкнуть мышью по непонятному слову – и готово. Перевод появится тут же, в небольшом всплывающем окошке, которое исчезнет с экрана через несколько секунд или при щелчке мышью. Создатели словаря предусмотрели и другой вариант вызова окошка с переводом – двойной щелчок мыши при нажатой клавише Caps Lock. Кроме того, MyDic может переводить все слова, которые заносятся в буфер обмена, иначе говоря, с помощью сочетания клавиш CTRL + C. Чтобы поменять параметры вызова словарика, щелкни по его значку в системном трее и открой окно настроек.

Если тебе нужно перевести слово, которое встретилось в тексте, то всплывающее окошко очень удобно, но если ты пишешь письмо по-английски, набирать его на русском, чтобы затем переводить щелчком мышью, слишком долго. Так что обрати внимание на небольшой значок в виде стрелки, который появляется после установки MyDic в правой части экрана. Щелчок по этой стрелке вызывает окно словарика, в котором можно ввести слово, перевод которого ты хочешь получить. Кстати, набирать все слово не обязательно – MyDic начет искать подходящие варианты с первой же набранной буквы и с каждым следующим символом будет уменьшать их число.

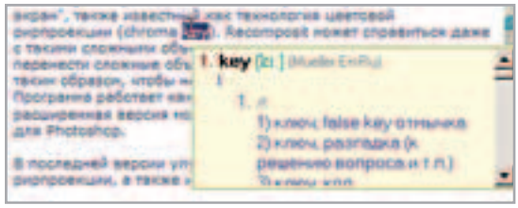
MyDic работает во всех программах, где он может пригодиться: в текстовых редакторах, браузерах, почтовиках. Если всплывающее окошко перевода нужно не везде, ты можешь составить список приложений, в которых MyDic не будет работать.

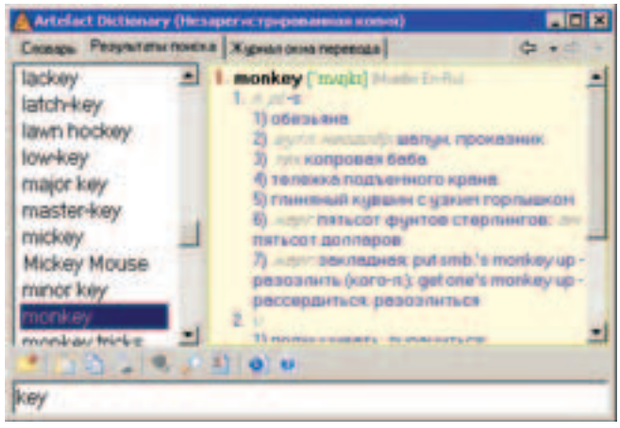


QDICTIONARY 1.6: БЕСПЛАТНЫЙ ПЕРЕВОДЧИК

Как следует из нашего обзора, найти бесплатную программу для быстрого перевода непросто. Бесплатная версия есть только у программы TransLite, однако возможности ее ограниченны. Впрочем, есть полноценная бесплатная альтернатива – словарь QDictionary. К сожалению, программа давно заброшена разработчиком, а недавно даже заглох ее официальный сайт, но в интернете можно отыскать ссылки для загрузки, например, в каталогах софта (files.freesoft.ru/rep/10830/qd-enrus.zip). Помимо бесплатного статуса, у QDictionary есть множество других достоинств. Во-первых, программа не требует установки, благодаря чему ее можно запускать прямо с флэшки. Во-вторых, ее очень легко отключить – для этого достаточно дважды щелкнуть по ее значку в системном трее. Наконец, стоит отметить возможность настройки внешнего вида всплывающего окошка перевода и его расположения относительно курсора (сверху, снизу, справа или слева).

Теперь о недостатках. Перевод при наведении курсора работает только в Internet Explorer, а для быстрого перевода в других программах нужно дважды щелкнуть по слову мышью. Кроме этого, базовая версия программы переводит лишь с английского на русский. Дополнительные словари, которые можно было подключать, канули в Лету вместе с официальным сайтом, поэтому придется довольствоваться этим.





ARTEFACT DICTIONARY 1.71

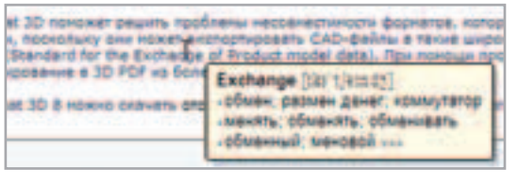
ТИП ПРОГРАММЫ: словарь
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: RSD Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, 250 руб.
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: rsdsoft.com/downloads.php4

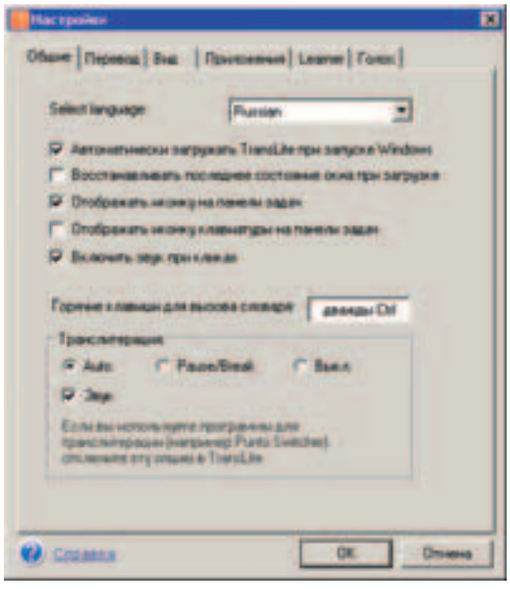
При помощи Artefact Dictionary можно выполнять перевод с русского на английский язык и обратно. Базовая версия программы содержит электронную версию англо-русского словаря Мюллера, а чтобы подключить перевод с русского на английский, нужно дополнительно скачать с сайта программы русско-английский словарь. Кроме того, доступны и некоторые другие словари – англо-русские компьютерной и деловой лексики, словарь экономических терминов и пр.
Для вызова окошка с переводом можно использовать самые разные способы: выделение слова, щелчки разными кнопками мыши вместе с горячими клавишами и без. Программа отлично работает в любых приложениях Windows – в браузерах, текстовых редакторах и т.д. Всплывающее окошко сделано иначе, чем в других программах, – оно оснащено полосой прокрутки. Таким образом, если подходящего значения не оказалось сверху, можно просмотреть другие значения, прокрутив окно и не вызывая основное окно словаря.
Все слова, которые ты переводишь с помощью Artefact Dictionary, программа заботливо сохраняет в журнале. Такая статистика очень удобна, например, при изучении иностранного языка, так как ты можешь заглянуть в этот журнал и убедиться в том, что уже выучил те слова, которые раньше не знал.
Стоит обратить внимание на основное окно словаря Artefact Dictionary. В нем предусмотрена удобная кнопка для вставки текста из буфера обмена, а также есть динамический поиск слов по мере ввода символов. Кроме этого, в словаре можно попытаться найти даже те слова, в написании которых ты не уверен, поскольку Artefact Dictionary поддерживает поиск слов, содержащих определенную последовательность символов. Например, задав для поиска слово key, можно увидеть в результатах как слово keyboard, так и monkey.

TRANSLITE 8.6

ТИП ПРОГРАММЫ: словарь
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: TransLite
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, 250 руб.
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: gettranslite.com/rus/download.html

TransLite – это серьезный переводчик для полиглота и для того, кто собирается им стать. Программа поддерживает не только традиционный английский, но также немецкий, французский, испанский языки, причем переводить можно не только на русский и обратно, но и, например, с английского на испанский. К TransLite подключаются дополнительные словари, которые можно загрузить с сайта программы после регистрации. Они гораздо полнее, чем в демонстрационной версии. Например, есть немецко-русский словарь на полмиллиона статей, англо-русский словарь объемом 3,5 миллиона статей и др.
По умолчанию TransLite выводит окошко с переводом просто при наведении курсора на слово. Это не всегда удобно. Поэтому имеет смысл выбрать в настройках программы другой способ вызова переводчика, например одиночный или двойной щелчок мышью, выделение слова в тексте, перевод после занесения слова в буфер обмена или после нажатия определенного сочетания клавиш.
В окне с переводом показываются только самые распространенные значения слова. Но стоит щелкнуть по нему, как откроется окно словаря с более подробным переводом. Если тебе важно знать не только что означает слово, но и как оно произносится на иностранном языке, TransLite покажет транскрипцию.
TransLite помогает и в изучении языка. В программе есть режим Learner для запоминания новых слов. При его включении на экране появляется небольшое плавающее окошко, в котором показываются иностранные слова и перевод на русский язык. Ты можешь управлять прозрачностью этого окна и располагать его в любом месте экрана. То, какие слова учить, выбирать тебе – программа берет слова из подключаемого словаря или из текста, занесенного в буфер обмена. Кроме того, TransLite может показывать те слова, которые ты чаще всего переводишь с ее помощью.
Обязательно обрати внимание еще на одну возможность TransLite, которая хоть и не связана с переводом, но очень полезна во время набора текста. Программа может автоматически переключать раскладку клавиатуре при вводе, страхуя тебя от появления неправильных слов.





TRANSLATEIT! 5.5

ТИП ПРОГРАММЫ: словарь
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: TranslateIt.ru
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, 400 руб. (на один год)
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: translateit.ru/download.htm

TranslateIt! выполняет перевод текста в четырех направлениях: с русского на английский, а также с английского, немецкого и испанского на русский. В стандартную версию включен только базовый набор словарей, но после регистрации ты сможешь добавить многие другие: от толковых словарей и словарей синонимов до специализированных, таких как химический, компьютерный и автодиагностический.

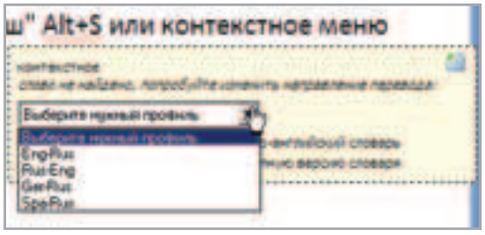
Всплывающее окошко с переводом очень информативно. Кроме перевода, в нем показывается транскрипция, синонимы, есть кнопка для открытия окна словаря с б*о*льшим числом вариантов перевода, а также кнопка для произнесения слова вслух. Обрати внимание, что TranslateIt! может переводить не только отдельные слова, но и словосочетания.

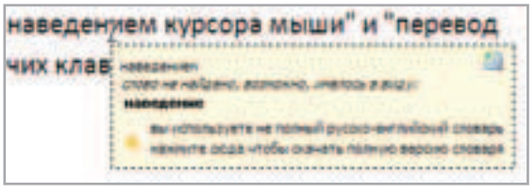
Даже если перевод не найден, программа предлагает варианты слов, которые схожи по написанию. Эта возможность полезна, например, если в слове есть опечатка или в тексте оно встретилось не в именительном падеже.

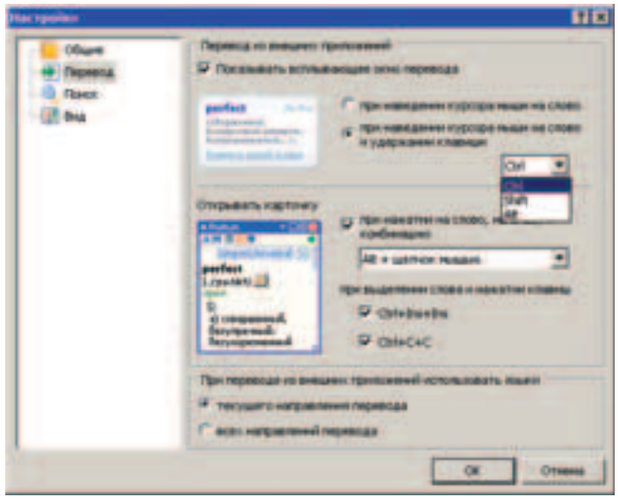
Если во всплывающем окошке перевода указано, что программа не нашла перевод искомого слова, то вполне возможно, что неправильно указано направление перевода. В этом случае достаточно нажать Shift + Alt + Z или выбрать правильный вариант из списка во всплывающем окошке.

Поскольку в маленьком окошке показываются не все значения слова, имеет смысл создать отдельный профиль. Профиль включает направление перевода, список словарей, в которых программа будет его искать, а также информацию о приоритете словарей. Таким образом, если ты переводишь справку к программе и установил для компьютерного словаря самый высокий приоритет, во всплывающем окошке перевода будут показываться подходящие значения слов, а не значения из словаря общей лексики, которые часто не подходят по смыслу. Чтобы включить нужный профиль, просто щелкни по значку программы в системном трее.

Хотя TranslateIt! – это коммерческая программа, разработчики предусмотрели бесплатную версию с приставкой Lite в названии. Естественно, на нее накладываются некоторые ограничения. В частности, нельзя подключать дополнительные словари, нет транскрипции и озвучивания произношения слов, исключена возможность перевода словосочетаний. Кроме того, перевод щелчком мыши работает только в окнах Internet Explorer.







МГНОВЕННЫЙ ПЕРЕВОД В ABBYY LINGVO 12

Строго говоря, такой гигант, как ABBYY Lingvo (lingvo.ru), не очень хорошо вписывается в компанию небольших словарей, основной задачей которых является мгновенный перевод. Однако ему все же нашлось место в этом обзоре, поскольку в последней, двенадцатой, версии программы мгновенный перевод появился. Для включения этой полезной возможности нужно выбрать в контекстном меню пункт «Настройки» и в разделе «Перевод» установить флажок «Показывать всплывающее окно перевода». Тут же указываются параметры вызова этого окна. Оно может появляться на экране при наведении курсора на слово или же при выполнении дополнительного условия: удержания клавиш Alt, Ctrl или Shift. Окошко перевода содержит наиболее часто употребляемые значения слов, а также кнопку для вызова карточки слова с полным набором вариантов перевода. Если слово не было обнаружено, Lingvo подбирает несколько слов, которые схожи по написанию, и предлагает перевести их.

Обрати внимание, что перевод слова во всплывающем окошке можно частично или полностью скопировать в буфер обмена. Для этого просто выдели его и нажми Ctrl + C или щелкни правой кнопкой мыши и выбери команду «Копировать». При помощи контекстного переводчика можно переводить не только текст в окнах приложений, но и элементы интерфейса программ, например названия заголовков веб-страниц, названия пунктов меню и т.д.

Быстро отключить или включить перевод по наведению курсора мыши можно, используя значок Lingvo в контекстном меню. Для этого нужно щелкнуть по нему правой кнопкой мыши и выбрать пункт «Перевод по наведению курсора мыши». В Lingvo предусмотрен еще один способ быстрого перевода, который подойдет в тех случаях, когда тебе нужен полный перевод слова со всеми значениями. В этом случае ты можешь включить быстрое отображение карточки слова. Для этого в уже знакомом тебе окне «Настройки» установи один или несколько флажков в разделе «Открывать карточку». Для вызова карточки ты можешь использовать сочетания клавиш CTRL + C + C, CTRL + Ins + Ins, а также щелчок колесиком мыши или щелчок по слову с нажатыми клавишами Alt, Ctrl или Shift. Карточка слова состоит из двух областей: в левой показываются все варианты перевода, найденные в разных словарях, а в правой – список словарей, в которых было обнаружено это слово. Поэтому, чтобы не искать нужное значение в длинном списке, часто бывает удобно просто щелкнуть по названию подходящего словаря. Тогда окно списка значений «перепрыгнет» на нужное место.

Кстати, если некоторые словари, которые поставляются вместе с Lingvo, тебе не нужны, ты можешь отключить их, чтобы программа не учитывала их при поиске и не выдавала в результатах слова, найденные в них. Для этого открой окно программы, вызови окно настройки языков и словарей (Ctrl + D), выбери ненужные словари и нажми кнопку «Удалить».

Впрочем, вряд ли стоит избавляться от словарей навсегда – они еще могут пригодиться. Лучше в окне настройки языков и словарей перейди в раздел «Группы словарей», создай новую группу и занеси в нее те словари, которые тебе нужны чаще всего. Теперь, если ты выберешь эту группу в окне перевода, Lingvo будет работать только с теми словарями, которые в нее входят. А если тебе вдруг понадобятся другие словари, ты всегда сможешь изменить группу на «Все словари». Наконец, стоит отметить, что, несмотря на обилие словарей (даже в самой простой версии Lingvo, поддерживающей только русский и английский языки, их пятьдесят), программа работает весьма быстро. По скорости мгновенного перевода она не уступает приложениям, рассмотренным в обзоре, а по другим возможностям во многом их превосходит.

Собери свою мечту...

MAXI tuning RUSSIAN EDITION

В продаже с 28 ноября

Пятьдесят седьмой

Конечно, главным событием игровой индустрии уходящего 2007 года стала выставка ***«ИгроМир»***. Отрадно, что с каждым разом мероприятие выглядит все более презентабельным, стильным, профессиональным. Последнее подтверждается огромным количеством иностранных компаний, посетивших павильон № 57 на ВДНХ.

Яркие стенды, интересные люди, громкие релизы… Тебе не удалось увидеть все это собственными глазами? Не волнуйся, мы поместили на диск исчерпывающий репортаж о выставке. Кроме того, сделали интервью с самыми значимыми персонажами индустрии. Так что наиболее полную информацию из первых рук ты получишь, просмотрев наши видеоматериалы.

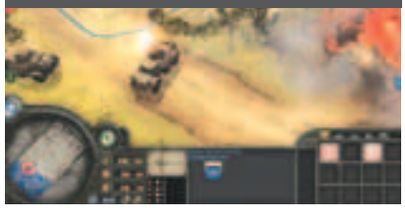
Само собой, не забыты демоверсии самых примечательных игр. Встречай демо ***Company of Heroes: Opposing Fronts***, дополнения к одной из лучших стратегий в реальном времени 2006 года. Оно увеличилось за счет двух новых кампаний за немецкую элитную танковую гвардию и 2-ю британскую армию. Кроме того, модернизирован движок Essence Engine, улучшена физика и действия искусственного интеллекта. Пробная версия еще одной стратегии – ***Universe at War: Earth Assault*** – перенесет тебя на улицы города будущего. Земля оказывается в эпицентре сражений между тремя могущественными инопланетными фракциями, и только геймерам под силу спасти ее от полного уничтожения. Любителям квестов стоит обратить внимание на очередной эпизод приключений мультяшных сыщиков. ***Sam & Max Episode 4: Abe Lincoln Must Die!*** – наши герои проникают в Белый дом, имея в арсенале лишь пистолет, боксерскую перчатку и большого таракана.

Ну и самое неожиданное, конечно, хранится в разделе модификаций. Australian Forces v1.01 для ***Battlefield 2*** поведает о том, как ведет боевые действия… австралийская армия. Last Man Standing Coop v3.5 для ***Doom 3*** вдохнет новую жизнь в уже несколько приевшийся процесс отстрела монстров, а CSS SCI FI 2.1 для игры ***Half-Life 2*** сотворит почти невозможное: модификация возьмет карты из ***Counter-Strike: Source***, добавит на них агрессивных Комбайнов, частично вооруженных стволами из ***Counter-Strike***, и из всего этого слепит одиночную кампанию!

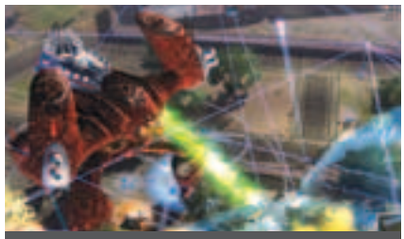
О разделах патчей, shareware-игр, дополнений и карт, киберспорта мы даже не напоминаем. Ты ведь ждал их целый месяц, правда?

PANDA ANTIVIRUS
Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

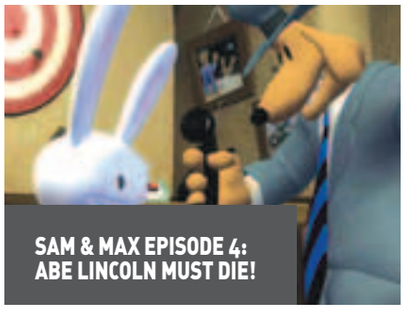


Демоверсия дополнения к одной из лучших стратегий в реальном времени 2006 года – Company of Heroes: Opposing Fronts. Доступен обучающий режим и две миссии из операции Market Garden. Геймеры окажутся в местечке, носящем название Wolfheze. Необходимо как можно быстрее занять зенитные установки и защитить город от бомбардировок. Вражеские десантники будут изо всех сил пытаться уничтожить обороняющихся солдат, чтобы обеспечить себе поддержку авиацией, поэтому нужно вовремя выкуривать их из зданий и лесных массивов. Дополнение расширилось за счет двух новых кампаний за немецкую элитную танковую гвардию и 2-ю британскую армию. Кроме того, в соответствие с современными условиями приведен движок Essence Engine, улучшена физика и действия искусственного интеллекта. Полностью поддерживается DirectX 10, погодные условия теперь заметно влияют на исход боя, к примеру, в дождик танки вязнут в грязи, становясь более уязвимыми, мокрыми и вообще жалкими. Графика кинематографического уровня, захватывающие сражения и масса тактических находок не дадут заскучать никому.



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Отряд хорошо обученных бойцов пытается обезвредить огромного железного монстра, поражающего солдат смертоносным лучом. В это время на улицах города появляются тысячи роботов. Вот так начинается демоверсия новой стратегии в реальном времени – Universe at War: Earth Assault. Земля оказывается в эпицентре сражений между тремя инопланетными фракциями, и только геймерам под силу спасти ее от полного уничтожения. Доступен обучающий режим и несколько заданий из одиночной кампании. При старте в распоряжение игроков поступает отряд, состоящий из Grunt-юнитов и одного Orlok The Eternal. Необходимо уничтожить многочисленные армии роботов и танков, разрушить вражеские постройки и отвоевать территорию, после чего большая летающая тарелка высадит подкрепление. Отличная графика и полностью интерактивное окружение, а также качественные игровые модели впечатляющих размеров и динамичный геймплей с нетерпением ждут тебя.



SAM & MAX EPISODE 4: ABE LINCOLN MUST DIE!

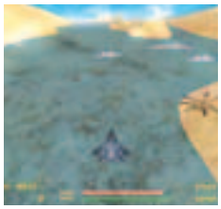
Бесплатная полная версия игры, в которой можно заняться расследованиями и отправиться в путешествие с уже полюбившимися мультяшными героями. Эпизод начинается с офиса, где Сэм и Макс готовятся раскрыть очередной вселенский заговор. На сей раз речь пойдет о президенте Линкольне, поэтому детективы должны проникнуть в Белый дом, имея в арсенале лишь пистолет, боксерскую перчатку и большого таракана. Стоит отметить, что задачи стали более сложными, и это пошло на пользу игре. Abe Lincoln Must Die! в отличие от других частей более продолжительная, так что геймерам будет где разгуляться. Как правило, после каждого действия следует шутливый диалог, вызывающий как минимум улыбку. Геймплей не изменился, игрокам предстоит кликать по всему, что плохо лежит. Новые персонажи, забавный сюжет и черный юмор ждут поклонников серии Sam & Max.

EMPIRE EARTH 3

Увесистая демоверсия очередной части популярной стратегии в реальном времени – Empire Earth 3. Попрактиковаться в возведении городов и целых империй можно в обучающих миссиях, после чего стоит попробовать свои силы в новом режиме World Domination, где геймерам предстоит развивать и оборонять один из поселков западного региона. Кроме того, игрокам доступны skirmish-сражения против ботов, в которых открыты целых три карты: Highlands, River Bend и Gulf Crisis. Творцы должны не только технологически совершенствовать свои мегаполисы, но и захватывать как можно больше территорий, заниматься расширением производства и содержанием армии. Полем битвы между тремя этносами является Земля, поделенная на шестьдесят географически реалистичных секторов. Если не терпится переписать историю и создать собственный мир, то демоверсия будет весьма кстати.

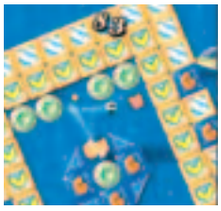
SHAREWARE/FREEWARE

RIVER RAIDER 2



Трехмерный шутер, в котором нужно зачищать речные районы от вражеских кораблей, подлодок, воздушных юнитов и другой техники. На выбор два самолета: F-22 и F-18, а также вертолет AX 64. Доступно несколько режимов, в них можно попробовать себя в роли непобедимого пилота. Неплохая графика с приятными спецэффектами и динамичный геймплей.

SLYDER ADVENTURES



Сферический персонаж по имени Slyder вместе с тремя друзьями отправляется в увлекательное путешествие по сказочным мирам, попутно решая игровые головоломки и загадки. Одним движением мышки платформа поворачивается, и наш глазастый шарик катится в необходимом направлении, достигая нужных уголков уровня.

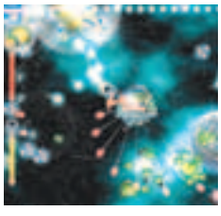
VIRTUAL VILLAGERS

В этой игре геймерам придется взять на себя заботу о небольшом племени, выжившем после разрушительного извержения вулкана. Следует позаботиться о распределении труда, кого-то сделать фермером, а кого-то оставить для воспитания потомства. Восстановление деревни – трудный процесс, нужно снабжать жителей пищей и возводить им дома.

WILD WEST BILLY

Wild West Billy – отличная стрелялка, которая переносит геймеров в опасные города Дикого Запада. Доступно несколько режимов игры. Посещая разные бары, нужно за время горения фитиля динамита успеть разнести все бутылки на стойке, иначе придется собирать героя по кусочкам. После каждого уровня показывается небольшой сюжетный комикс.

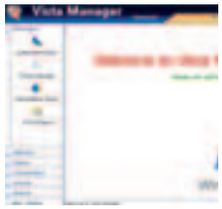
CLASH N SLASH: WORLDS AWAY



В новой части Clash N Slash: Worlds Away, как и в оригинале, геймеры должны защищать родную планету от инопланетных нападений. На сей раз зеленых человечков намного больше, и удары они стали наносить весьма чувствительные. Более семидесяти красочных уровней, разнообразные враги, двенадцать боссов и девятнадцать видов оружия.

SOFT

VISTA MANAGER 1.2.6

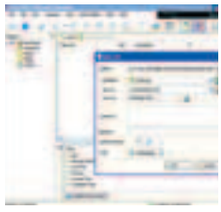


Мощная программа для получения доступа к сотням скрытых опций операционной системы Windows Vista. С помощью нескольких десятков утилит можно настроить внешний вид рабочего стола и его элементов, повысить скорость загрузки и работы компьютера, очистить жесткий диск и реестр от ненужных файлов, повысить уровень безопасности, получить информацию об аппаратном обеспечении и многое другое. Отличный продукт для оптимизации Windows Vista.

SPYWARE DOCTOR 5.1.0.272

Spyware Doctor обеспечивает защиту компьютера от шпионского софта и назойливой рекламы. Программа сканирует систему на наличие троянов, кейлоггеров, спайботов и прочих опасных вредителей, после чего безопасно их удаляет. Поддерживается работа в фоновом режиме, возможность автоматической блокировки всплывающих окон. Имеется защита от многих ошибок в браузере и компонентах ActivX. Удобный, интуитивный интерфейс.

INSTANTGET 2.0.3



Небольшой и крайне удобный менеджер загрузок, который работает как с HTTP, так и FTP. Файлы могут скачиваться несколькими потоками и разбиваться на части, поддерживается докачка, имеется встроенный поиск, программа отслеживает появление ссылок в буфере обмена и многое другое. Обилие настроек позволяет существенно ускорить загрузку файлов. InstantGet обладает приятным интерфейсом и для удобства интегрируется в оболочку.

3D CANVAS 7.0.2.3

Увлекаешься 3d-моделированием, но «взрослые» программы слишком сложны? Начни с малого. С помощью 3D Canvas можно создавать собственные 3D-модели и анимировать объекты, определяя траекторию их движений. Программа отличается простотой, а благодаря технологии Drag & Drop и интуитивному интерфейсу с встроенными подсказками даже начинающие пользователи смогут создать собственные проекты.

MEDIAPORTAL 0.2.3.0

Мощнейшая программа, позволяющая превратить компьютер в мультимедийный центр. MediaPortal умеет проигрывать аудио и видео самых популярных форматов, в том числе DVD, позволяет записывать потоковое видео в реальном времени, создавать собственную базу файлов с описаниями и рейтингами, просматривать графику и работать с ней, прослушивать радио и т.д. Обилие функций легко заменяет множество программ. Бесплатно!

РЕПОРТАЖ С ВЫСТАВКИ «ИГРОМИР 2007»

Мы провели на «ИгроМире» три дня и подготовили репортаж, в котором постарались максимально полно осветить все события выставки. Если тебе не посчастливилось лично погрузиться в атмосферу яркого игрового шоу, не стоит расстраиваться: репортаж позволит составить собственное мнение о выставке. В ближайшее время наших читателей ожидает огромное количество интервью с игровыми знаменитостями и репортажи с закрытых презентаций и пресс-конференций.

ИНТЕРВЬЮ С СЕРГЕЕМ ОРЛОВСКИМ, ПРЕЗИДЕНТОМ КОМПАНИИ NIVAL ONLINE

Компания Nival Online анонсировала на «ИгроМире» свой главный дебютный проект и даже смело назвала его главным анонсом года. Что ж, игра под названием «Аллоды Онлайн» вполне может претендовать на такое звание. Однако анонс ограничился несколькими общими заявлениями. Мы пообщались с Сергеем Орловским, который дал нам эксклюзивное интервью и поделился действительно любопытной информацией о проекте.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ FAR CRY 2 НА «ИГРОМИРЕ»

Ажиотажа на «ИгроМире» хватало: достаточно вспомнить гигантскую очередь на вход и снесенные с петель двери в демонстрационный зал Crysis. Однако мы вновь обнаружили в себе способность удивляться, когда увидели совершенно невероятную по размерам толпу у входа в конференц-зал, в котором через несколько минут должна была состояться презентация Far Cry 2. Впрочем, наплыв желающих понятен: презентацию проводил лично продюсер проекта.

КИБЕРСПОРТ

Центральным киберспортивным событием уходящего года, конечно, стал очередной турнир серии ASUS Cup. В ходе ASUS Autumn Cup 2007 был разыгран огромный призовой фонд – 1 000 000 рублей! Центральной дисциплиной, как всегда, стал Counter-Strike 1.6 5x5 среди профессионалов. Virtus.pro самоотверженно боролись против своих «заклятых друзей» из forZe и Begrip, а также против специально прибывших на турнир финских мастеров клавиатуры и мышки. «Виртусы» дошли до финальной стадии турнира, но в решающем поединке уступили-таки финнам со счетом 1:2 по картам. Третье место досталось Begrip Gaming. Также богатой на классные матчи выдалась вся линейка турниров по Quake 3 Arena – 1x1, 2x2 и 4x4. Казалось бы, такие разные дисциплины – что между ними может быть общего? Однако единый знаменатель нашелся – во всех трех турнирах выиграл Cooller, так что красивые матчи и интересные фраги нам обеспечены. Хочешь посмотреть, как ему удалось стать трехкратным чемпионом ASUS Cup за два дня? Тогда открывай рубрику «Киберспорт» на диске и смотри лучшие записи с прошедшего турнира.

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Дорогие друзья!
В первом номере «РС ИГР» за 2008 год мы решили провести конкурс, с помощью которого каждый из вас сможет проверить свои знания игр, а возможно, и выиграть прикольные призы. На диске ты найдешь видеоклип, состоящий из фрагментов двенадцати игр. Твоя задача – определить, что это за игры, и прислать ответы нам. Среди правильно ответивших будут разыграны призы:

- годовая подписка на «РС ИГРЫ» и MP3-плеер на 512 Мбайт;
- две полугодовые подписки на «РС ИГРЫ» и пара MP3-плееров на 512 Мбайт;
- три трехмесячные подписки на «РС ИГРЫ» и еще пара MP3-плееров на 512 Мбайт;
- десять фирменных маек с логотипами «РС ИГР» и компании Gameland.

Ответы необходимо присылать по адресу: 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, журнал «РС ИГРЫ» или на адрес электронной почты: dvd-konkurs@pc-games.ru. Ответы принимаются до 11 февраля 2008 года.
Удачи!

НОВОСТИ

Как и предполагалось, ноябрь стал «золотым» месяцем 2007 года для всей игровой индустрии. От обилия хитов, блокбастеров и просто хороших игр, обрушившихся на наши головы, рябит в глазах! Фактически почти все «самые ожидаемые игры 2007-го», о которых мы говорили в начале года, успели к настоящему моменту выйти. Впору уже подводить итоги, разбираться в номинациях и выдавать призы. Однако год еще не закончился и, как ни странно, оставил для нас несколько сюрпризов. Последние месяцы 2007-го оказались щедры не только на игры, но и на события в индустрии, главным из которых для нас, конечно, стала выставка «ИгроМир 2007». Если тебе не довелось стать ее очевидцем, уровень мероприятия ты легко сможешь оценить по нашему репортажу. В нем мы постарались максимально объективно рассказать широкой публике о самом важном, что успело произойти в павильоне № 57 ВВЦ за три ноябрьских дня. Компенсацией такого обилия событий стало совсем небольшое количество анонсов и видеоновостей. Издатели прекрасно понимают, что на фоне выхода главных игр 2007 года потенциальные сенсации могут пройти просто-напросто незамеченными. Тем не менее сегодня мы поделимся новостями о судьбе фильмов по мотивам Max Payne и Halo, а также расскажем о таких играх, как Deus Ex 3, Drakensang, Eve Online: Trinity, Insecticide, Stranger, Fallout 3, Grand Theft Auto 4.

CRYSIS

Заочно Crysis можно присудить титул самой амбициозной игры года на PC. По крайней мере, ни о каком другом проекте так много не говорили. И вот игра перед нами. Самое удивительное, что разработчики ни в чем нас не обманули. Восхитительная графика, принципиально новый уровень интерактивности, прекрасно проработанная физическая модель – о технологическом уровне игры можно слагать оды. Действительно, ничего подобного мы раньше не видели. Впрочем, платить за это приходится производительностью компьютера: желающие увидеть игру во всей красе должны предложить ей солидную конфигурацию машины. В этом смысле чуда не случилось. А как сама игра? Нам кажется, оценки игры говорят сами за себя.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Игра, в которой название говорит само за себя. Четвертая часть легендарной Call of Duty, рассказывающая не о происках Третьего Рейха, а о более-менее современном конфликте, близком нам по времени. Call of Duty 4: Modern Warfare – это настоящий образец «правильной игры». Студия Infinity Ward не стала акцентировать внимание на графике: вообразите себе Call of Duty 2 с более качественными текстурами, на порядок улучшенной анимацией и добавленными эффектами. Представьте себе, этого более чем достаточно, особенно учитывая то, что игра совершенно не требовательна к «железу». Об уровне динамики, игровой насыщенности, великолепном сценарии можно рассказывать долго...

GEARS OF WAR

Через год после выхода Gears of War на next-gen-консолях на полках магазинов появилась версия игры для PC. Год – не такой уж маленький срок в игровой индустрии, но Gears of War своей актуальности не утратила. Правда, если прошлой осенью значительная часть восторгов доставалась графике проекта, то теперь она не кажется такой уж фантастической. Компания Epic Games, впрочем, поступила очень честно, вознаградив игроков на PC за долгое терпение существенными бонусами. Так, в Gears of War для персональных компьютеров оказались включены три эксклюзивные мультиплеерные карты, один новый многопользовательский режим King of the Hill и пять дополнительных глав для сюжетной линии.

BLACKSITE: AREA 51

BlackSite: Area 51 – одна из тех игр, которым этой осенью не повезло. Проект студии Midway просто-напросто рискует остаться незамеченным в толпе хитов, которым не терпится занять первое место в самых различных номинациях. Впрочем, во многом тут есть вина разработчиков. Главная причина – отсутствие собственного лица. Игра выглядит неярко как в прямом, так и в переносном смысле этого слова. Стандартный серенький action от первого лица мог бы претендовать на большее, если бы... Если бы не бедный дизайн миссий, не совершенно банальные скрипты, не многочисленные баги, не высокие системные требования... Ультрамодный движок UT3, что характерно, положения не спас. Даже если бы BlackSite: Area 51 вышла на месяц раньше, вряд ли проект получил бы более высокую оценку.

HELLGATE: LONDON

Hellgate: London, кажется, не смогла бы стать очередном клоном Diablo при всем желании. Не смогла уже хотя бы потому, что является в первую очередь шутером с глубокой ролевой системой и уже потом – игрой, не побоявшейся совместить несовместимое. По большому счету разочароваться в Hellgate: London невозможно. Хотя бы потому, что разработчики выполнили все свои обещания и сделали это качественно и правильно. Бродить по здешним локациям можно бесконечно долго во многом благодаря интересному дизайну уровней и обилию разбросанных по локациям бонусов. Даже несмотря на то что боевые уровни генерируются случайным образом, на них невозможно заблудиться или заскучать. Единственное, что может отпугнуть игроков от Hellgate: London, – это многочисленные баги.

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Кажется, от момента анонса игры до ее выхода прошло совершенно незаметное количество времени. Во многом благодаря этому наше общее отношение к Soldier of Fortune: Payback можно назвать благодушным. Мы, в общем, всегда рады играм, которые сваливаются на нас как снег на голову. По большому счету игра не представляет особого интереса в плане сюжета. Однако «Солдаты удачи» могут похвастаться небывало высоким уровнем насилия и тем, на что в наше время способен любой другой посредственный шутер. Огромные открытые локации, красочные и частые взрывы, а также кровь, фонтаном орошающая землю каждые тридцать секунд, легко привлечет нетребовательного игрока. Экшен не пытается прыгнуть выше головы и привлекает именно этим.

РЕЦЕНЗИИ

UNREAL TOURNAMENT 3

Создатели Unreal Tournament 3 нашли чем удивить. Несмотря на то что в графическом плане, а также по части геймплея все выглядит примерно так, как в 2004 году, третья часть легендарного сериала продолжила шлифовать и без того идеальный игровой процесс и по-прежнему удерживает место лидера. В то время пока другие проекты бьются за звание самой реалистичной игры, высчитывая достоверную физическую модель и ограничивая игроков в плане оружия, Unreal Tournament и не думает отступать от намеченного много лет назад пути. Это все тот же взрывной, суматошный, быстрый и красочный шутер. Остается лишь удивляться, как разработчикам удается столько лет удерживать высокую планку качества, внося минимум изменений.

SIMCITY: SOCIETIES

Впервые за многолетнюю историю сериал SimCity сменил разработчика. Вместо заслуженной компании Maxis игрой стала заниматься студия Tilted Mill Entertainment. А та в свою очередь полностью обновила градостроительную концепцию сериала. Вместо в меру забавного и довольно серьезного симулятора «виртуального мэра» перед нами интерактивное учебное пособие для начинающих социологов. В этом главное достоинство новой SimCity и ее главный недостаток. Если раньше ты строил и развивал города, испытывая удовольствие от решения проблем с мусором, прокладки электропередач и разработки бюджетов, то Societies может тебя разочаровать. А вот поклонники социальной стороны SimCity должны быть просто в восторге! Игра получилась очень медитативной и увлекательной.

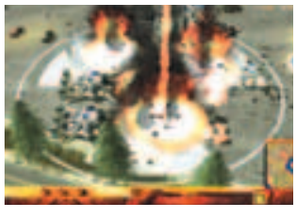
ПРЕВЬЮ

THE CHRONICLES OF SPELLBORNE

Игра The Chronicles of Spellborne находится в разработке уже довольно давно, около трех лет, между тем не многие в России о ней слышали. Это очередная массовая многопользовательская RPG в фэнтези-сеттинге. Звучит как приговор, хотя на самом деле это не так. По крайней мере разработчики из студии Spellborne International утверждают, что абсолютно все в ней будет особенным (читай: не таким, как в World of Warcraft). Речь идет о самом мире, сюжете, системе битв, квестах и многих других вещах. Конечно, подобные заявления не ленится делать буквально каждый создатель MMORPG. С другой стороны, игра выйдет совсем скоро, и у нас будет возможность оценить ее лично.

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Очередная стратегия в реальном времени, посвященная сражениям с космическими интервентами. Звучит не очень оригинально, правда? Вероятно, осознают это и сами разработчики из студии Petroglyph, поэтому прилагают все усилия для того, чтобы их проект в итоге выглядел достаточно свежо и не вторично. На этот раз над Землей нависла по-настоящему страшная угроза – инопланетные захватчики в качестве ресурсов употребляют людей, их имущество и вообще все, до чего можно дотянуться. Сами разработчики не скупятся на обещания и говорят о новом слове в жанре. Вряд ли стоит сейчас подвергать эти обещания сомнениям, ведь игра должна выйти совсем-совсем скоро.



FRONTLINES: FUEL OF WAR

В этом году игру Frontlines: Fuel of War мы не дождемся, разработчики обещают ее выход в 2008 году. Так что время собраться с мыслями и немножко передохнуть после шквала хитов у нас будет. Речь в игре пойдет о довольно популярном в игровой индустрии энергетическом конфликте, в котором Россия с Китаем (Альянс Красной Звезды) выступает против США и Европейского союза (Западная Коалиция). Впрочем, в подобных случаях мы уже давно научились не обращать внимания на идеологическую подоплеку, уделяя внимание прежде всего самой игре. Изюминка Frontlines – возможность управлять различной техникой, среди которой будут радиоуправляемые дроны. Именно они позволят изрядно освежить тактическую составляющую довольно привычного шутера от первого лица.

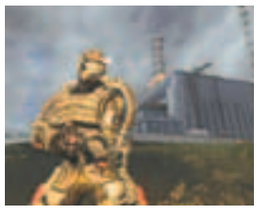
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Еще один весьма примечательный пример полета сценарной мысли. Немецкая армия вторгается на территорию США. Эка невидаль, почти идентичные варианты альтернативной истории мы встречали не однажды! Впрочем, кажется, на этот раз нас ожидает какое-то совершенно нереальное развитие событий. Игроку придется взять на себя роль предводителя партизанского отряда, который сможет уничтожить возникшую угрозу и обеспечить Америке безбедное капиталистическое существование. Вряд ли игра удивит нас с технологической точки зрения, однако есть мнение, что главной в ней окажется вовсе не графика, а именно та самая иронично-параноидальная атмосфера. Ждем? Несомненно!

PATCHES

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL V1.0005 RU

Добавлена опция отключения компрессии сетевого трафика, что решает проблему перегрузки CPU, исправлены ошибки в диалогах, устранено более десяти видов «падений» игры в мультиплеере. Введена статистика по матчам – очки, оружие, частота попаданий и пр. Появилась возможность создавать серверы для турниров.



THE GUILD 2 V1.30 RU

Новый патч для экономической стратегии. Он исправляет несколько серьезных ошибок в мультиплеере и улучшает производительность игры. Добавлены новые особенности в интерфейс, сбалансированы профессии. Улучшен процесс выборов на должности, подарки можно делать не только персонажам противоположного пола, доступна опция «снести здание». Словом, теперь играть еще веселее.

ЛУЧШИЕ МОДЫ НА DVD

AUSTRALIAN FORCES V1.01

После целой серии работ, образно называемых нами леворезьбовыми, пришло время вернуться к более традиционным проектам. Битвы на дредноутах и обстрел вражеских замков из катапульт, безусловно, интересны, но не стоит забывать о том, что оригинальная Battlefield 2 повествует немного о другом. Тем, кто соскучился по современным баталиям, мы предлагаем модификацию Australian Forces v1.01. Этот мод уже был на наших дисках, сейчас он заметно подрос и приосанился. Посвящен он, как можно понять из названия, современной австралийской армии. Большую часть техники и стрелкового вооружения австралийцы заказывают за рубежом, но есть машины собственного изготовления, особенно впечатляют патрульные броневики и трехосные внедорожники. Подобная смесь различных видов вооружения делает австралийскую армию весьма колоритной и одновременно довольно сильной. Большинство карт, предлагаемых в Australian Forces v1.01, представляют собой конверсии работ для Battlefield 2, но есть и новые, весьма неплохие локации.

LAST MAN STANDING COOP V3.5

Большинство модификаций для Doom 3 предлагают либо улучшение каких-нибудь графических параметров, либо определенные изменения в игровом процессе. Все это, безусловно, интересно, но подобные модификации уже приелись своим однообразием. Хочется чего-нибудь оригинального, причем желательно с возможностью одиночного прохождения. Именно этим критериям и соответствует Last Man Standing Coop v3.5. Изначально мод предназначался для коллективного прохождения миссий, но постепенно он трансформировался в нечто новое. Отныне значительная часть миссий Last Man Standing Coop v3.5 создана для одиночной игры, причем она не сводится к формуле «выживи как можно дольше», все стало гораздо интереснее. Число доступных сценариев уже достигло нескольких десятков, так что проблема выбора уровня для игрока здесь не является первоочередной. Но и это еще не все: отныне Last Man Standing Coop совместим с другим известным модом, Classic Doom 3 v1.3.1, что, безусловно, является плюсом данной работы.

CSS SCI FI 2.1

Обширное сообщество Half-Life 2 неоднократно радовало самыми разными модификациями. Одной из тем, которой уже касались модостроители, является скрещивание двух творений Valve – Half-Life 2 и Counter-Strike: Source. На первый взгляд это несовместимые игры, но на самом деле нет ничего невозможного, что в очередной раз доказывает пример CSS SCI FI 2.1. Получившийся гибрид не просто жизнеспособен, он по-настоящему интересен и способен отнять у тебя не один час игрового времени. Сама по себе концепция данной модификации проста как две копейки: берутся карты из Counter-Strike: Source, добавляются Комбайны, частично вооруженные стволами из Counter-Strike, и из всего этого делается одиночная кампания. Казалось бы, все просто, но насколько же получившийся мод интересен! Банальный отстрел зарвавшихся Комбайнов превращается в увлекательное шоу.

DIRTFACTOR 1.0

В последнее время заметно выросло число модификаций для rFactor, посвященных гонкам по грунтовым трассам. Как выяснилось, игра, изначально предназначенная для кольцевых автогонок по скоростным асфальтовым трассам, хорошо себя показала как базис для кросса по грязи. В результате «грязные» чемпионаты полезли как грибы после дождя, один другого лучше. Представляем тебе очередного претендента на звание лучшего гоночного грязнули – diRtFactor 1.0. Машины, которые участвуют в этом чемпионате, являются своеобразным сплавом багги и машин серии NASCAR. От первого прародителя они унаследовали возможность быстро перемещаться по грунту, от второго форму и мощный мотор. Благодаря мощнейшим двигателям местные короли грязи показывают скорости, сравнимые со скоростями кольцевых чемпионатов. Предназначены монстры из diRtFactor 1.0 под грунтовые овалы.

AGE OF EMPIRES 3: THE WARCHIEFS

Age of Empires 3 не блещет – набралось всего две карты. Зато фанаты Age of Empires 3: The Warchiefs отличились по полной программе: вместо двух работ прошлого месяца они выдали на-гора аж семь сценариев. Любителям необычного стоит взглянуть на Limay River. Местность на этой карте разделена широкой рекой, мостов не предусмотрено, так что флот придется строить обязательно.

ARMA: ARMED ASSAULT

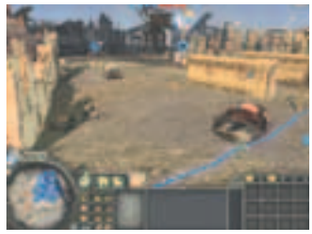
Подборка в нынешнем месяце оказалась скромнее, чем в прошлом, тем не менее раздел отнюдь не пустует. В этот раз отличились те, кто предпочитает наземную технику, причем две работы (BTR 80 v 2.0 и RHS T-64 MBT V.0.9) посвящены образцам российской оборонки. Не пустует и раздел авиации: прежде всего стоит взглянуть на набор автожиров, кроме того, любителям фантастики предлагается пак с летающими тарелками.

CALL OF DUTY 2

В декабре наблюдался спад активности поклонников Call of Duty 2. Набралось лишь девять карт, впрочем, это тоже немало. На сей раз фанаты игры упомянули вселенную Star Wars – по этой тематике выполнены такие работы, как mp_Endor и mp_Wind Tunnel. Есть кое-что и для тех, кто предпочитает снайперские дуэли. Специально для них мы выложили mp_LNL Fortress и mp_LNL Strange 1.

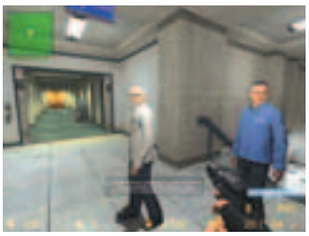
COMPANY OF HEROES

Как всегда, для Company of Heroes набралось немало интересного. Африканских ландшафтов на сей раз нет, но и без них есть на что посмотреть. Прежде всего стоит взглянуть на Main Railway Line, неплохую работу, рассчитанную на четырех игроков. Перемещение по карте легким не назовешь, так что приоритет здесь у пехоты и десантируемых орудий. Также советуем взглянуть на Deadlake и The Big Defence.



COUNTER-STRIKE: SOURCE

Поклонники режима Defuse на этот раз в меньшинстве – им предлагается всего одна карта – de_Apollo. Зато она получилась по-настоящему красивой, такое не стоит пропускать. Любителям спасения заложников вольготнее: им предлагаются сразу три работы: cs_Gentech final, cs_gmw lis и cs_Syn Streets. Большую часть подборки заняли карты для перестрелок, подобная ситуация стала традиционной...



CRASHDAY

Поклонники Crashday вновь обратили свой взор на GTA: San Andreas, откуда они конвертируют машины. На сей раз в игру попали такие аппараты, как 1970 Olds 442 aka the sabre UPDATE Fixed, 1971 Buick Riviera Boattail Gran sport FIX, Super GT и The San Andreas Clover fixed. Лишь 1975 Porsche 911 Updated является самобытной моделью. С трассами, как и в прошлом месяце, полный порядок – всего их девять штук.

DAY OF DEFEAT: SOURCE

Как обычно, тебя ждет дюжина новых карт. Первым делом стоит взглянуть на dod_Fall beta 1, представляющую собой битву в районе лесного массива. Основной задачей американцев является подрыв немецкого танка и двух зениток. Также для подрывных работ выделена карта dod_Brecourt Manor Assault v3, тут взрывать предстоит зенитки. Напоследок предлагаем карты dod_Fionan 2, dod_Flasher beta 2 и dod_Vire beta 6.

FAR CRY

По традиции в подборку дополнений для Far Cry снова входит мод. На сей раз тебе предлагается обновленная версия модификации Mysterious Island, созданной по мотивам одноименного произведения Жюля Верна. Врагов на острове так и не появилось, нет тут и капитана Немо, зато передвигаться по суше теперь стоит внимательнее. Периодически от скал отваливаются огромные валуны, которые могут превратить игрока в лепешку.

ДОПОЛНЕНИЯ

GTA: SAN ANDREAS

Активность поклонников GTA: San Andreas в последнее время резко выросла, благодаря чему на диск попало не три, как обычно, а четыре десятка автомобилей. Самое главное, что количество нисколько не повлияло на качество исполнения. Каждая машина проработана максимально подробно, особенно удались такие работы, как 1965 Shelby Cobra Daytona, Ford Falcon Last V8 Interceptor и Conceptcar Nimble.

HALF-LIFE 2

Интерес к Fortress Forever хоть и слегка ослабел после выхода Team Fortress 2, но мод все еще популярен. Дабы привлечь к своему детищу больше внимания, его создатели выпустили Fortress Forever v1.1 Update, содержащий с десяток новых карт и небольшие исправления. Но на этом тематика Fortress Forever не заканчивается: мы приготовили подборку из восьми карт, куда попали и работы для любителей Grenade Jump.

HOMEWORLD 2

Твоему вниманию предлагается очередная подборка карт для Homeworld 2. Первая карта для двух игроков – старая добрая дуэль. Ресурсы расположены так, что, собирая их, ты и противник со временем обязательно встретитесь. И тогда будет битва, благо к тому времени ты уже сможешь строить линкоры. Еще одна карта также рассчитана на четырех игроков. Ресурсов очень много, но они рассеяны в пространстве.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 10

Подборка для Microsoft Flight Simulator 10 в очередной раз представила ноу-хау. На сей раз предоставляется уникальная возможность опробовать себя за рулем мотоцикла Ducati Multistrada 1100 S. Впрочем, и любителям более привычных аппаратов есть что предложить. Они увидят такие самолеты, как IL-62M Aeroflot 1980s, McDonnell Douglas MD-81 SAS, Bristol Brabazon 1 и AEG G.IV-K Grossflugzeug.

ORBITER

Вслед за первым спутником появилась возможность запустить в космос Лайку, эта работа также сделана к юбилею. В нынешней подборке широко представлены достижения индийской космической программы в виде ракет GSLV Mk I and II, GSLV Mk 3 и PSLV. Также ищи на диске обновленную версию ISS Fleet с различными вариантами международной космической станции (МКС) и американский истребитель F-35 Lighting II.

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Рекорда прошлого месяца не получилось, тем не менее без модификаций раздел Operation Flashpoint: Resistance не остался. Твоему вниманию предлагается интересная работа под названием Jungle Fever v2.3 FINAL. Посвящена она войне во Вьетнаме и предлагает весьма нетривиальный взгляд на то, как проходила война. Помимо самого мода на диск попал пак с миссиями и кампанией.

QUAKE 4

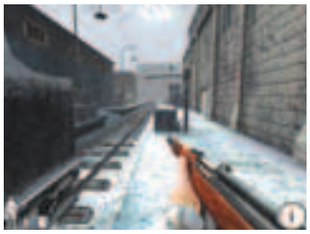
После долгой спячки наконец стали подавать признаки жизни поклонники Quake 4. Нельзя сказать, что жизнь бьет ключом, но все же пять карт – это не две. Тем более что одна из новых работ, Ubilitus, создана для одиночного прохождения, и это не просто карта, а мини-кампания. Среди проектов, созданных для сетевых боев, особо выделяется карта под названием dm_After the War Monastery 2.1, на редкость атмосферная вещь.

RACER

Как и в прошлом месяце, поклонники бесплатного автосимулятора Racer приятно удивили большим числом автомобилей (всего девять штук). Центральное место в подборке занимает комплект, состоящий из трех различных вариаций на тему концептуального купе Repus Toro. Игрок может остановиться как на спокойной версии, так и на машине, оснащенной могучим мотором V8. Плюс новая трасса – Shutoko C1 rebuilt.

RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-1945

Нынешний набор для Red Orchestra Ostfront: 1941–1945 получился весьма обширным – всего в нем восемь новых карт. Весьма любопытно смотрится работа под названием ro_Pripyat beta 1. К Чернобылю и прочим сталкерским делам данная карта не имеет никакого отношения. Здесь предстоит воевать в топких украинских болотах, причем видимость сильно снижена туманом.



RFACTOR

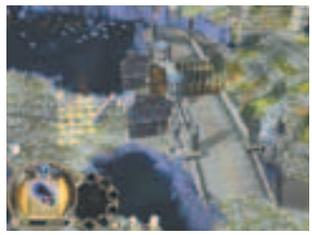
Без интересных модификаций фанаты rFactor в этом месяце не остались. Тем, кто давно хотел опробовать классические гоночные машины, мы можем предложить 1955 F1 v1.0 – быстрые и практически неуправляемые. Именно такими были формульные болиды середины 50-х. Полную противоположность им представляют болиды из Formula Nippon 2007 1.00. Они, не поверишь, все еще могут задать жару.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Большому числу выходящих плагинов для The Elder Scrolls 4: Oblivion мы уже давно не удивляемся, но на сей раз фанаты превзошли самих себя. Тебя ждет более трех десятков работ, причем половина из них добавляют в игру различных компаньонов. Всевозможные красотки, герои фильмов и т.д. – каждый из них является надежным соратником в странствиях по миру Сиродилла и Обливиона, на них можно положиться.

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2: THE RISE OF THE WITCH-KING

Твоему вниманию представлена подборка, куда вошло семь новых карт. Поклонникам горных битв предлагается Cair Andros: the last Island Fortress. На этой карте игроку предстоит защищать от нападающих город, в котором находится немало точек, дающих дополнительное финансирование.



TITAN QUEST – IMMORTAL THRONE

Для Titan Quest снова стали делать модули. Новинка только одна, зато качественная. Твоему герою предстоит попробовать себя в роли наемника, которому предложили очистить островок от монстров. Модуль небольшой, рассчитан на 3-4 часа игры. Если твой персонаж уже достиг тридцатого и более уровня, то рекомендуется установить режим сложности Epic.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Судя по всему, появление Unreal Tournament 3 немного расшевелило фанатов Unreal Tournament 2004. Конечно, это больше похоже на начало конца, тем не менее вместо двух-трех карт тебя ожидают шесть работ. Главным блюдом выступает карта ons_AirMars G8, подарок для любителей режима Onslaught. Битва здесь проходит в небесах, контрольные точки находятся на самолетах, бороздящих воздушное пространство.

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Как и в прошлом месяце, подборка для Warcraft 3: The Frozen Throne не обошлась без кампании. На сей раз мы предлагаем тебе очень интересную работу под названием Tales of the Flame 6. Играть предстоит за адептов света, миссии будут соответствующие. Добрые поступки вроде спасения жителей деревни от нежити надо будет совершать обязательно.

WORLD RACING 2

В последнее время поклонники World Racing 2 слегка сбавили обороты в строительстве машин для любимой игры, тем не менее десяток работ набрался легко. Тем, кто обожает американские классические машины, мы можем предложить 1970 Dodge Challenger RT 440 Magnum. Классику иного жанра представляет Dauer 962 Le Mans v1.0. По сути, это гражданская версия спортпрототипа Porsche 962.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

РС ИГРЫ Видео

Новости
Max Payne
Halo
Deus Ex 3
Drakensang
Eve Online: Trinity
Insecticide
Stranger
Fallout 3
Grand Theft Auto 4

Превью
The Chronicles of Spellborne
Universe at War:
Earth Assault
Frontline: Fuels of War
Turning Point: Fall of Liberty

Ревью
Crysis
Call of Duty 4
TimeShift
Soldier of Fortune: Payback
Empire Earth 3
SimCity: Societies
Blacksite: Area 51
Unreal Tournament 3
Need for Speed: ProStreet
Beowulf: The Game
Hellgate: London
Kane and Lynch:
The Dead Men
Gears of War

Special
Репортаж с выставки
«ИгроМир 2007»
Интервью с Сергеем
Орловским, президентом
компании Nival Online
Презентация игры Far Cry 2
на выставке «ИгроМир 2007»

Трейлеры
Assassin's Creed
AVENCAST: Rise of the Mage
Beowulf (2 ролика)
BlackSite: Area 51
Cars Mater-National
Dead Island
Deus Ex 3
Empire Earth 3
EVE Online: Trinity
Ghostbusters The Video Game
Золотая Орда
Half-Life 2 – Empires MOD
Insecticide
Kane & Lynch: Dead Men
(3 ролика)
Kwari
Legendary: The Box
Lego Batman
My Horse and Me
Need for Speed ProStreet
PDC World Championship
Darts 2008
Penumbra: Black Plague
Phantasy Star Universe:
Ambition of the Illuminus
(2 ролика)
Rayman Raving Rabbids 2
Silent Hill 5
SimCity Societies (2 ролика)
SocioTown
Spaceforce: Captains
Stranger
Sudden Strike 3:
Arms for Victory
SunAge
The Chronicles of Spellborn
The Golden Compass
(2 ролика)
Warhammer 40.000:
Dawn of War: Soulstorm
(2 ролика)
World of Warcraft
World of Warcraft: The Burning
Crusade – The Gods
of Zul'Aman (patch 2.3)

Демоверсии
BMW M3 Challenge
Company of Heroes:
Opposing Fronts
Empire Earth 3
Sam & Max Episode 4
Universe at War: Earth Assault

Дополнения
Ил-2 Штурмовик:
Платиновая Коллекция
Age of Empries 3
Age of Empires 3:
The Warchiefs
Arma: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 2
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer:
Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Doom 3: Ressurection of Evil
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Jade Empire
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator 10
Operation Flashpoint:
Resistance
Orbiter
Quake 3 Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra:
Ostfront 1941-1945
rFactor
Sid Meier's Civilization 4
S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Star Wars: Jedi Knight –
Jedi Academy
Star Wars:
Knights Of The Old Republic
Star Wars: Knights Of The Old
Republic 2 – The Sith Lords
The Elder Scrolls 3:
Morrowind
The Elder Scrolls 4: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth 2:
The Rise of the Witch-King
Titan Quest: Immortal Throne
Unreal Tournament
Unreal Tournament 2004
Vampire:
The Masquerade – Bloodlines
Warcraft 3: Frozen Throne
Warhammer 40.000:
Dawn of War – Dark Crusade
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Battlefield 2
Australian Forces v1.01
Doom 3
Last Man Standing Coop v3.5
Doom 3 Ressurection of Evil
E2M4 Deimos Lab v1.0
Far Cry
Mysterious Island v1.1
Half-Life 2
CSS SCI FI 2.1
Fortress Forever v1.1
Update
Operation Flashpoint:
Resistance
Jungle Fever v2.3 FINAL
rFactor
1955 F1 v1.0
diRtFactor 1.0
Formula Nippon 2007 1.00

Драйверы
ATI Catalyst 7.11
Vista (32-bit)
ATI Catalyst 7.11
Vista (64-bit)
ATI Catalyst 7.11
XP (32-bit)
ATI Catalyst 7.11 XP (64-bit)
DirectX 9.0c (Ноябрь
2007 года)
ForceWare 169.12
Vista (32-bit)
ForceWare 169.12
Vista (64-bit)
Realtek AC97 Driver 4.03
Realtek HD Audio Codec
Driver 1.82
Realtek HD Audio Codec
Driver 1.82 (Vista)
StarForce Drivers Update

Патчи
7.62 v1.10
Call of Duty 4:
Modern Warfare v1.2
Интернациональный
Commander:
Европа в огне v1.04 RU
Территория тьмы v1.1 RU
Escape From Paradise City
Выделенный сервер
Исход с Земли v1.3 RU
Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2
Исправляющий патч
MotoGP 07 v1.1 RU
Стальные монстры
v1.4 – v1.6 RU
Pro Evolution Soccer 2008
v1.1 EU
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow
of Chernobyl v1.0005 RU
SimCity Societies #1
Интернациональный
SpellForce: Shadow
of the Phoenix v1.53 RU
Стальная ярость:
Харьков 1942 v1.1 RU
The Guild 2 v1.30 RU (CD)
The Guild 2 v1.30 RU (DVD)
TimeShift v1.2
Интернациональная

Путеводитель
Базы читов
CheatBook DataBase 2007
CheatBook Issue
October 2007
CheatCodeX 3.50
CheMax 7.9
CheMax Rus 6.7

Чит-программы
ArtMoney SE 7.27
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory
build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
Trainer Maker Kit Rus 1.51
WinHEX 14.5

Трейнеры
25 to Life
Anno 1701 трейнер
для версии v.1.01
Call of Duty 4:
Modern Warfare
Clive Barker's Jericho
Crysis
Crysis трейнер
для демоверсии
FIFA 08
Gears Of War
Half-Life 2: Episode Two
Hellgate: London трейнер
для DirectX 9
Hellgate: London трейнер
для DirectX 10
Heroes of Might and Magic 5:
Tribes of the East
Need for Speed ProStreet
Prince of Persia:
The Two Thrones
Sega Rally
The Witcher
TimeShift
Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2
Unreal Tournament 3
Трейнер для демоверсии
Warhammer 40.000:
Dawn of War: Winter Assault

Редакторы игр
Enemy Territory: Quake Wars
Beta SDK v1.2
X Motor Racing Tools v1.0

Shareware
Aquabble Avalanche
Clash N Slash: Worlds Away
Kick Shot Pool
Lemonade Tycoon 2
Magic Ball 2: New Worlds
Pulsarius
Redisruption
Riotball
River Raider 2
Shroomz
Slyder Adventures
Sweetopia
Treasure Machine
Virtual Villagers
Wild West Billy

Софт
Свежий софт
AVG AntiVirus Free
7.5.503a1205
Microsoft Malicious Software
Removal Tool 1.35
RemoveIT Pro XT SE
6.11.2007
Spyware Doctor 5.1.0.272
Trojan Remover 6.6.3.2497
ZoneAlarm Anti-Spyware
7.0.462.000

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ZoneAlarm Antivirus 7.0.408.000
3D Canvas 7.0.2.3
Fresh View 7.34
FlashGet 1.9.6
Fresh Download 7.90
IncrediMail Build 3226
InstantGet 2.0.3
Net Transport 2.51
NetInfo 6.2 build 1105
Offline Explorer 4.9.2670
Shareaza 2.2.5.7 RC2
VisualRoute 2007 12.0a
Maggi Hairstyles 6.0
PassMark BurnInTest Pro 5.3 Build 1012
PowerArchiver 2007 10.21 RC1
SWFMoney 2.1.0
Thoosje Vista Sidebar 2.0
TimeLeft 3.29
VersionBackup 4.1.6.1
BSPlayer 2.24
CodecInstaller 2.8.0
DVDFab Platinum 4.0.1.2
GOM Player 2.1.8.3863
MediaPortal 0.2.3.0
RealPlayer 11.0
Sony Vegas Pro 8.0a
VLC Media Player (VideoLAN) 0.8.6c
WinAVI iPod/PSP/3GP/MP4 Video Converter
Recuva 1.08.174
Undelete Plus 2.94
Unstoppable Copier 3.2
CCleaner 2.02.527
CrystalMark 2004 0.9.123.402b
EVEREST Ultimate Edition 4.21.1180 Beta
GPU-Z 0.1.0
jv16 PowerTools 2007 1.7.0.420
MagicTweak 4.11
Microsoft .NET Framework 3.0
PcBoost 3.11.19.2007
PerfectDisk 8.0 build 67
System Mechanic Pro 7.1.15
Vista Manager 1.2.6
WinLock 4.63
WinXP Manager 5.1.9

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06
Dr.Web 4.44.11280
McAfee AVERT Stinger 3.8.0
Panda Antivirus 2007 2.00.01
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.55 Beta
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.71 RU Final
WinZip 11.1.7466
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 2.0.0.10 RUS
Opera 9.24 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.1.1.4
UltraISO Premium 8.65.2140
Virtual CD 9.1.0.0
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.0
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.6
ICE Book Reader Pro 8.9.1
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 3.5.7
XP Codec Pack 2.3.2
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.1.1107
ReGet Deluxe 5.1.321
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.3
HyperSnap-DX 6.21.03
Mozilla Thunderbird 2.0.0.9 Rus
The Bat! Pro 3.99.29
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.3
mIRC 6.31
QIP Build 8040
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.02
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.0
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.3
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Софт-тема

Artefact Dictionary 1.71
MyDic 5.1
TranslateIt 5.5
TransLite 8.6

Widescreen

Aliens vs. Predator: Requiem
Гангстер (American Gangster)
Кловерфилд (Cloverfield)
Я – легенда! (I Am Legend)
Особо опасен! (Wanted)

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни адд-он не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

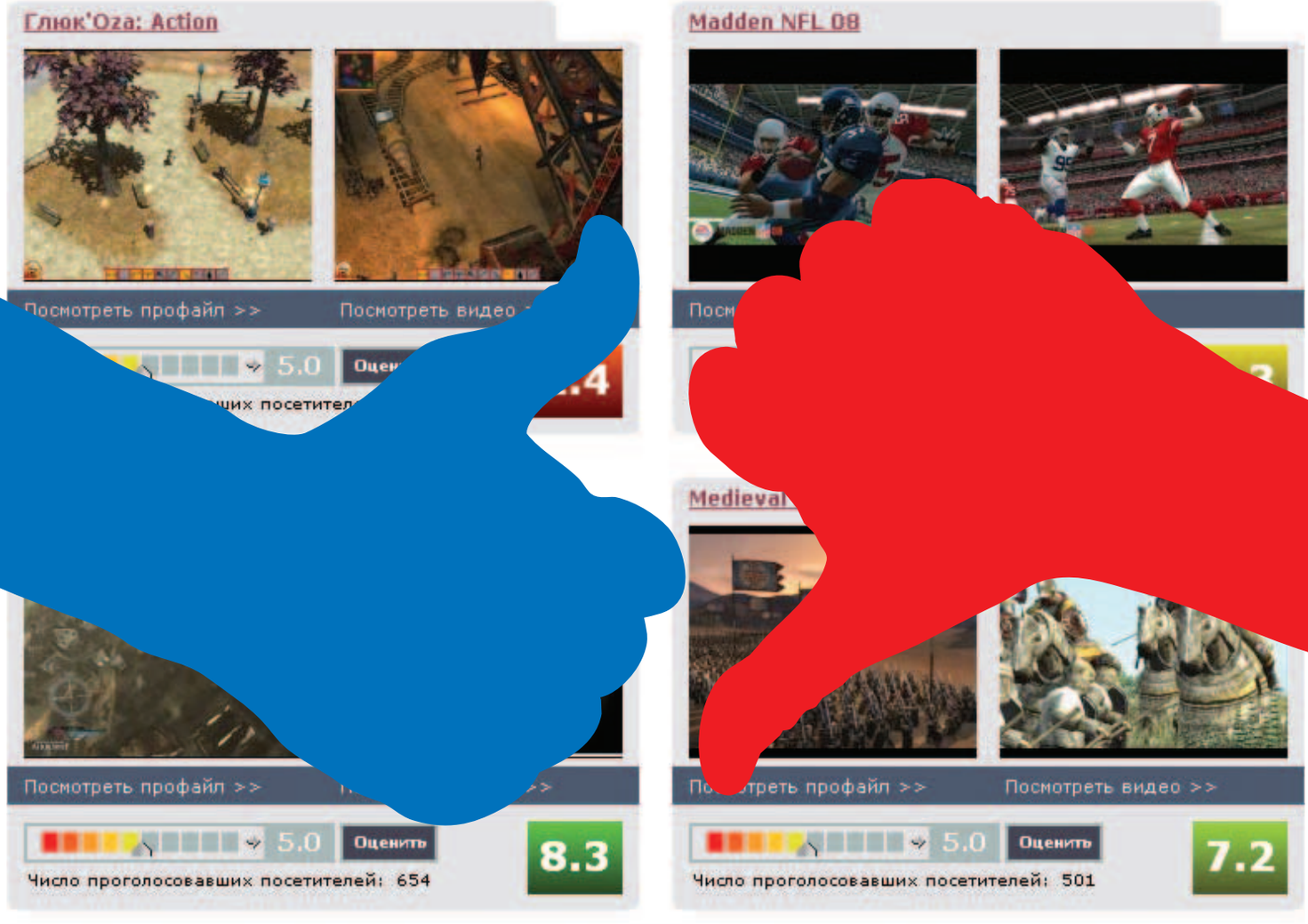
Достаточно взглянуть на длинный список рецензий этого номера, чтобы понять, насколько напряженным для нас выдался ноябрь. И это при том, что несколько заметных игр минувшего месяца мы просто не успели отсмотреть. За бортом новогоднего выпуска остались ***Crysis***, ***F.E.A.R. Perseus Mandate***, ***BlackSite: Area 51***, ***Beowulf: The Game***, ***SimCity Societies***, ***Guitar Hero 3: Legends of Rock*** и ***Kane and Lynch: Dead Men***. Их обзоры обязательно появятся в следующем номере.

Мы по традиции подведем итоги уходящего года. Какие игры впечатлили нас больше всего? А какие не оправдали наших ожиданий? И тех, и тех в 2008-м было предостаточно. Правильный наградит отличившихся и воздаст по заслугам провинившимся уже совсем скоро.

Кроме того, следующий выпуск – юбилейный, пятидесятый. Редакция «РС ИГР» уже готовит материалы, приуроченные к столь знаменательному событию. Помимо всего прочего, мы опубликуем статью, посвященную пятидесяти первым номерам. Вспомним, как все начиналось, расскажем, что происходило с Правильным на протяжении четырех лет. Разумеется, это далеко не все. Но остальное ты узнаешь только через месяц, когда откроешь свежий номер «РС ИГР».

ДО ВСТРЕЧИ 30 ЯНВАРЯ!

ПРАВИЛЬНОМУ НУЖЕН ТВОЙ ГОЛОС!

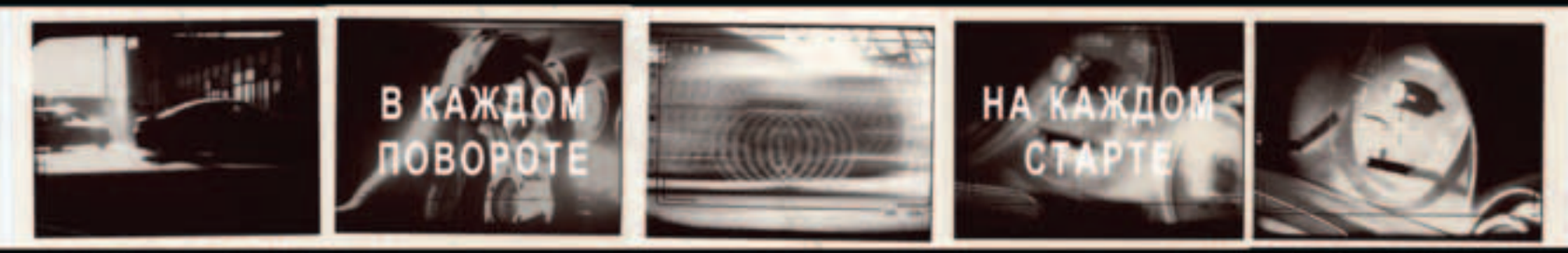


Не согласен с мнением редакции? Прими участие в создании любимого журнала. Поставь свою оценку каждой игре.

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru



NEEDFORSPEED.COM

ELECTRONICARTS.RU

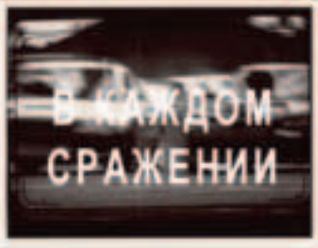
РЕКЛАМА

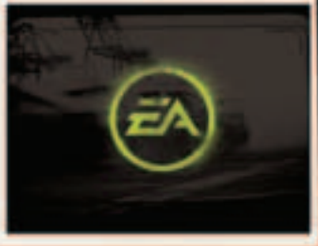
ВАЖНА ТОЛЬКО ПОБЕДА

РУС

NEED FOR SPEED PROSTREET

ОЗВУЧИВАЕТ НИКОЛАЙ ФОМЕНКО





3+

PlayStation.2 PSP Wii DS XBOX360

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "Nissan" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Toyota, Lexus, Supra, Corolla, AE86 and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and used with permission. "PlayStation", "PLAYSTATION3", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, WII AND THE WII ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/ support_russia@ea.com тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонки с телефонов МТТС бесплатный, звонки с телефонов операторов сотовой связи, а также междугородние/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам

PC игры

2008

	ЯНВАРЬ	ФЕВРАЛЬ	МАРТ	АПРЕЛЬ	
Пн	7 14 21 28	4 11 18 25	3 10 17 24 31	7 14 21 28	Пн
Вт	1 8 15 22 29	5 12 19 26	4 11 18 25	1 8 15 22 29	Вт
Ср	2 9 16 23 30	6 13 20 27	5 12 19 26	2 9 16 23 30	Ср
Чт	3 10 17 24 31	7 14 21 28	6 13 20 27	3 10 17 24	Чт
Пт	4 11 18 25	1 8 15 22 29	7 14 21 28	4 11 18 25	Пт
Сб	5 12 19 26	2 9 16 23	1 8 15 22 29	5 12 19 26	Сб
Вс	6 13 20 27	3 10 17 24	2 9 16 23 30	6 13 20 27	Вс

	МАЙ	ИЮНЬ	ИЮЛЬ	АВГУСТ	
Пн	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	Пн
Вт	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	Вт
Ср	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	Ср
Чт	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	Чт
Пт	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	Пт
Сб	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	Сб
Вс	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24 31	Вс

	СЕНТЯБРЬ	ОКТЯБРЬ	НОЯБРЬ	ДЕКАБРЬ	
Пн	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 21 28	Пн
Вт	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 22 29	Вт
Ср	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 23 30	Ср
Чт	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 24 31	Чт
Пт	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 25	Пт
Сб	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 26	Сб
Вс	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 20 27	Вс

PC игры

TURNING POINT™
FALL OF LIBERTY